XCOM 2 OVNI SOIT QUI MAL Y PENSE À VENIR

STAR WARS BATTLEFRONT LE LUKE ENTRE DEUX CHAISES EN TEST

SKYLANDERS, AMIIBO, GUITAR HERO, ROCK BAND... LE JEU VIDÉO MISE SUR SON PLASTIQUE DOSSIER

N° 330 - 15 DÉCEMBRE 2015 - MÉFIEZ-VOUS DES FOURBERIES DE SAPIN

CANARD PC

LE MAGAZINE QUI ENGUIRLANDE LE JEU VIDÉO

SPÉCIAL VOYANCE
LES CPC AWARDS DE L'ANNÉE PROCHAINE

LE NOËL DU JEU VIDÉO

NUMÉRO SPÉCIAL DE 100 PAGES

Rainbow Six Siege, Just Cause 3

Paladins, Mordheim, Game of Thrones, Elite Dangerous Horizons, notre sélection pour jouer en multi local pendant les fêtes...

INCLUS
LE CATALOGUE DE JOUETS DE LA GRANDE RACLÉE



M 02943 - 330 - F: 5,90 € - RD EP
CH : 9,40 CHF BEL/LUX : 6,40 €

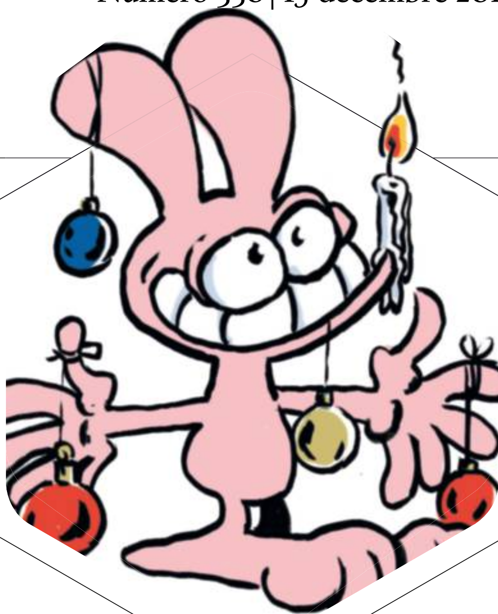


CANARD PC
LE MAGAZINE QUI ENGUIRLANDE LE JEU VIDÉO
Numéro 330 | 15 décembre 2015





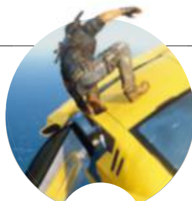
Édito



Chez *Canard PC*, vous le savez, nous sommes attachés aux traditions. C'est pourquoi cette année encore nous avons sorti de la cave Gontran, le sapin acheté en 2003 pour le premier Noël du magazine. Contrairement à *Canard PC*, Gontran n'a pas bien vieilli. Il est plus sec que le désert de Gobi et n'a plus d'épines. Pourtant, comme à chaque fois, nous l'avons couvert de ses décorations habituelles : sa vieille guirlande électrique dont toutes les ampoules ont grillé, ses pères Noël en chocolat moisis depuis six ans, sa petite pancarte « *ATTENTION : ne pas jeter, ce ne sont pas des ordures* » à l'attention de la femme de ménage. Mais malgré tout on l'aime, Gontran, « *leur abomination* », comme l'appellent les types du bureau d'en face. Alors pour lui rendre hommage, on a décidé de vous proposer un numéro spécial Noël un peu particulier. Dans ses cent pages pleines de surprises, vous trouverez un dossier sur les jouets vidéo, ces objets physiques qu'on place au pied du sapin comme autrefois, à l'époque où les jeux étaient fournis sur des supports matériels et pas dans les quelques octets d'une clé Steam. Et puis sur notre lancée, inspirés par la magie de Noël et les vapeurs de térébenthine qui émanent de Gontran, on s'est adonné à la divination pour vous révéler en avance les Canard PC Awards 2016 et on a créé notre propre catalogue de jouets, plein de joujoux révolutionnaires que vous ne trouverez nulle part ailleurs (sans doute pour de bonnes raisons). Bonnes fêtes à tous et à l'année prochaine !

Sommaire

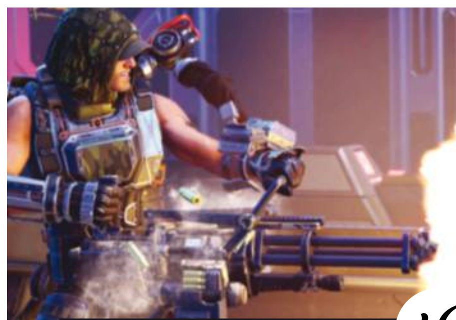
News

Tests

20

30


Plume pudding

À venir


46

Nawak de Noël

En chantier

Dossier

Techno


84

À part ça

News

MICROPAIEMENT ? MACROCOLÈRE.

Sans doute galvanisé par le pragmatisme d'*Overkill* au sujet des microtransactions (en résumé : « *Ça vous fait chier mais ça rapporte un max* »), Tripwire emboîte le pas avec *Killing Floor 2*. Oui, ce jeu qui n'est pas terminé récompensera prochainement ses joueurs avec des coffres qui contiennent des babioles cosmétiques, à condition de faire riper les thunes. Une nouvelle qui, comme on pouvait le prévoir, n'est pas du goût de la clientèle, d'autant que ces coffres s'apprêtent à toucher le gameplay avec de nouvelles armes. De leur côté, les développeurs tiennent bon, jurant que les pétoires débloquées seront accessibles pour tous les joueurs d'un même serveur et qu'il est nécessaire de tester la boutique au plus tôt, afin d'offrir un « *produit fonctionnel* » le jour de sa sortie.

The Indivision

Il y a quelques numéros, Pipomantis vous parlait d'un chouette jeu appelé *Indivisible* et – selon lui – voué à un échec suite à une campagne Indiegogo mal partie. Eh bien, sachez qu'en plus d'être mauvaise langue, c'est un imbécile puisque Lab Zero a finalement réussi son financement sur le fil avec plus d'1,8 million de dollars, probablement grâce à la tripotée de guests (les héros de *Shovel Knight*, *Guacamelee* et j'en passe) qui finiront dans le jeu. Et comme promis en cas de réussite, 505 Games pose une rallonge de 2 millions sur la table. Avec près de 4 millions de dollars de budget, *Indivisible* a tout pour devenir le *Valkyrie Profile* nouveau dont rêve Pipomantis, qui refait la démo (*cpc.cx/dWY*) en boucle en attendant janvier 2018, date à laquelle le titre sera sûrement repoussé. Vivement !





Malgré ses facilités scénaristiques qui se contentent de tirer sur la corde nostalgique des joueurs, *Retro City Rampage* a rencontré son public. Non, aucune vanne car c'est très mal de se moquer des déficients, mais vous serez sans doute heureux d'apprendre qu'une suite arrive, sous le nom de *Shakedown Hawaii* et dotée d'un style 16 bits.

Alors figurez-vous que j'ai exactement 497 signes (lettres et espaces comprises) pour ce petit texte, et pas de bol, voilà que je tombe sur le titre le plus long du mois. Il s'appelle *Dr. Langeskov, The Tiger : and The Terribly Cursed Emerald A Whirlwind Heist*, provient d'un des deux créateurs de *The Stanley Parable* et, tenez-vous bien, il est à la fois complètement gratuit (sur Steam), totalement en anglais (désolé), fort court (quinze minutes) et excessivement rigolo. Et boum, pile poil 497.

À fond les gaz

Tout a commencé avec un pari lancé par l'univers : « *Alors, Tim, sortir un jeu bon et terminé, cap' ou pas cap' ?* » Un peu embêté, Tim Schafer, le boss de Double Fine (qui, bon an mal an, publie plutôt des titres soit bons, soit terminés), a finalement trouvé une solution : ressortir des jeux déjà bons et déjà terminés. Après *Grim Fandango Remastered* en début d'année, Double Fine ressortira un deuxième titre LucasArts en mars 2016, et pas des moindres : *Day of the Tentacle Remastered*. Et tant qu'à faire, pour 2017, ce bon vieux Tim a déjà calé un remake d'un autre de ses jeux d'il y a vingt ans : *Full Throttle*.





Un nouveau jeu *Tortues Ninja* : vous en rêviez et… Hein ? Non, pas spécialement ? Pas du tout, même ? Ah si, le monsieur au fond de la rédac, là-bas, monsieur Pipomantis, un peu quand même ? Oh et puis on s'en fout, que vous en rêviez ou pas, Platinum Games va le faire quand même.

Alien : résurrection

Pauvre *Natural Selection 2* ! Ses créateurs l'avaient abandonné début 2014 en laissant les clés du jeu à une équipe de moddeurs bénévoles. Mais voilà, ces feignasses n'ont pas dû bosser suffisamment bien (malgré un ordre de mission des plus clair : « *Euh, bon, les gars vous me réparez tous ces bugs, hein ?* ») car devant la chute libre du nombre de joueurs actifs, Unknown Worlds Entertainment revient à grand fracas s'occuper de son bébé. Certains des moddeurs ont été embauchés dans la nouvelle équipe, mais une seule personne développera le jeu à temps plein. Mouais. Si le futur de *NS2* n'est pas encore assuré, on devine en tout cas que *Subnautica* – en accès anticipé depuis l'an dernier – a pu générer un peu d'oxygène en forme de gros billets verts pour le studio.

LE FONDANT AU CHOCOLAT ET À LA CRÈME DE MARRONS

par Maria Kalash

Tous les ans, pendant les fêtes de fin d'année, je vis la même souffrance : j'adore le goût du marron, mais j'en déteste la consistance. Qu'ils soient glacés ou en accompagnement de la dinde, la petite-fille de Cévenols que je suis ne peut pourtant pas y échapper. Je me console de ces sévices culinaires en compagnie de ce fondant, qui n'est que douceur, onctuosité et calories.



TEMPS DE PRÉPARATION : 20 minutes
TEMPS DE CUISSON : 60 minutes

INGRÉDIENTS (12 PORTIONS) :
- 500 grammes de crème de marrons du commerce (au rayon confitures, elle est sucrée)
- 100 grammes de beurre doux
- 100 grammes de chocolat noir à pâtisser à 70 % de cacao
- 3 œufs
- 20 grammes de sucre glace
- une pincée de sel

PROCÉDURE :

0. Préchauffez votre four à 150 °C.

1. Faites fondre votre chocolat coupé en petits morceaux avec votre beurre, en petits morceaux lui aussi, au bain-marie ou au micro-ondes. C'est la seule étape délicate : si vous chauffez trop, au lieu d'un beau mélange lisse et brillant, vous allez vous retrouver avec un truc grumeleux. Prudence camarade !

2. Dans un cul de poule, mélangez votre crème de marrons avec les œufs et le sucre glace (si vous m'avez désobéi et que vous avez pris du chocolat à pâtisser traditionnel, vous pouvez faire l'impasse sur le sucre). Ajoutez une pincée de sel. Touillez jusqu'à obtenir un mélange lisse et homogène.

3. Ajoutez votre mélange beurre chocolat bien brillant, touillez à nouveau.

4. Pour la cuisson, deux options : un grand moule à cake qui ne sera qu'à demi rempli, vous enfournerez alors pour une heure environ ; ou des petits moules à muffins ou à financiers, là 15 ou 20 minutes suffiront. Vérifiez la cuisson avec un cure-dents.

5. Quand c'est cuit, laissez refroidir une petite demi-heure. Vous pouvez désormais vous empiffrer. En tout cas moi, c'est ce que je fais.

DK2 KONG

La version commerciale du casque de réalité virtuelle le plus connu, l'Oculus Rift, est prévue pour le premier semestre 2016. On s'attendait donc à ce que chacun attende patiemment dans son salon, en matant *La Reine des Neiges* ou la nouvelle saison de *Belle toute nue* sur son écran de télé 3D. Mais apparemment, non, depuis le mois d'octobre et la fin de la commercialisation de la deuxième version des kits de développement (DK2, destinés au départ aux programmeurs), tout le monde s'excite. Et spéculation ou enthousiasme, allez savoir, les DK2 d'occasion atteignent régulièrement les 600 dollars, et flirtent sans problème avec le double quand ils sont encore neufs, soit pas loin de quatre fois leur prix de vente (375 dollars). Pendant ce temps, le casque de la rédaction, l'un des 120 000 exemplaires en circulation, est « *quelque part* » chez l'un de nos éminents collaborateurs qui, « *promis, le rapporte bientôt* ».

Combat d'informes

Le Black Friday, grand-messe de l'amour de la dépense inconsidérée dans les pays anglo-saxons, vient de nous apporter une donnée supplémentaire dans notre grande quête de savoir, de connaissance et de réponse à la question « *qui qu'a gagné la guerre des console ?* », avec des porte-paroles de Sony qui ont clamé un peu plus fort que les autres que leur système s'était bien vendu. Car ce n'est plus un secret pour personne, et ce malgré les dénégations véhémentes de notre bien-aimé Lord Casque Noir : c'est les Japonais qui ont gagné. Disons que la PS4 n'avait pas beaucoup d'efforts à faire pour être moins navrante que la One, mais je digresse. La PlayStation, qui avait dépassé fin novembre les 30 millions de ventes, a concentré 48 % des achats de consoles de dernière génération, devant la Xbox One qui se contente de 32 %. Le reste, c'est pour Nintendo et sa Wii U.

Quand *Metal Gear Solid V* a gagné le Game Award (mérité) du meilleur jeu d'action/aventure de l'année, c'est Kiefer Sutherland qui est venu le récupérer en lieu et place d'Hideo Kojima. Il se trouve que ce dernier a été privé de sortie par Konami, avec qui il était alors encore en contrat. De mieux en mieux.

La peau des Fez

Jamais timide quand il s'agit de faire des conneries ou d'en raconter, notre cher Phil Fish (que vous pouvez aussi appeler Philippe Poisson – et ce n'est pas une blague) a décidé de sortir une édition collector de *Fez*. Sous la forme d'un joli livre rouge et or, l'édition contiendra le jeu et sa fantastique bande-son. Voilà voilà. Si la démarche de vendre une version physique collector trois ans après la sortie d'un jeu peut prêter à sourire, le fait qu'elle soit limitée à 500 exemplaires et coûte 100 dollars prête à s'étouffer avec ses DRAGIBUS™©® et à se dilater la rate sur plusieurs kilomètres. Alors oui, je comprends bien qu'il s'agisse avant tout d'un bel objet destiné aux fans hardcore du jeu, mais quand j'ai voulu acheter un coussin géant en forme de Solid Snake, on s'est foutu de moi alors je vais pas me gêner.



Qui trône embrasse, mal étreint

Coucou les petits amis du bois joli ! C'est Pipomantis dans le poste (ou dans la poste, si vous êtes abonné). Quand je ne me fais pas casser la gueule par Notch sur Twitter, j'y perds mon temps à dire à la Terre entière que *Nuclear Throne* est potentiellement la huitième merveille du monde et que j'attends impatiemment sa sortie pour lui coller un 10/10. Les développeurs de Vlambeer étant ~~de sales cons qui ne pensent pas à nous~~ de petits taquins, ils ont annoncé la sortie officielle de leur jeu pendant le Playstation Experience, à trois jours du bouclage, alors que le magazine et déjà plein à craquer. Du coup, notre test attendra le numéro du 15 janvier, histoire de vérifier qu'il n'y a pas de vice caché ou de bug dégueulasse dans la version finale.





Nous soupçonnions (étrange comme mot, n'est-ce pas ?) déjà Warner Bros. Montréal de travailler sur un jeu *Superman*, mais le studio vient de passer la seconde et recrute désormais pour la production d'au moins deux titres, issus de l'univers DC Comics. Si vous aimez nos cousins du Canada, c'est peut-être le moment de mettre les voiles.



NOTRE BLÉ QUOTIDIEN

Steam, c'est bien connu, est une grande braderie. D'ailleurs, comme dans les braderies du monde réel, les produits sont vendus à prix cassés, les trois quarts du catalogue sont constitués de camelote et la boutique est tenue par un gros type louche avec un couteau. La situation ne va pas s'améliorer avec la dernière décision de la bande-à-Gaben : abandonner les promos quotidiennes. Jusqu'ici, lors des soldes d'été ou de fin d'année, certains produits déjà en solde bénéficiaient de méga-ristournes de 24 heures, passant par exemple de -50 % à -80 % pour une durée réduite. Ce ne sera plus le cas désormais. Si certains titres continueront à être mis en avant sur l'acceuil de la boutique, ils seront vendus au même prix pendant toute la durée des soldes, ce qui évitera d'avoir à revenir chaque jour dans la boutique et devrait limiter les achats impulsifs parce que quand même -90 % sur *Piou Piou Fighter IV*, ce serait con de passer à côté et puis demain il sera trop tard.

LE WIKI NE FAIT PAS LE MOINE









Il y a des idées tellement évidentes qu'on se demande pourquoi personne ne les a eues avant. Par exemple l'invention géniale d'Eugène Poubelle, qui, un beau matin, s'est dit « *tiens, pourquoi on ne regrouperait pas les ordures dans des boîtes au lieu de les laisser traîner partout comme des gros gorets ?* ». Ou, plus récemment, celle de l'Australien David Spargo, qui a modifié la page Wikipédia du groupe électro Peking Duk pour inclure son nom dans les proches des musiciens. Lors de leur concert à Melbourne, il s'est pointé devant les vigiles smartphone en main, a utilisé la page modifiée comme « preuve » qu'il les connaissait. Les gorilles, qui ne savaient pas trop comment fonctionnait Wikipédia, ont laissé passer David, qui a pu boire un coup backstage avec ses idoles. Impressionnées par la ruse, ces dernières ont déclaré qu'elles n'en voulaient pas à Spargo et que tout ça était assez cool. Ils sont comme ça les Australiens, bons joueurs.

Par manque de temps, de place et de courage, nous ne testerons pas le DLC *The Old Hunters* de *Bloodborne*. Mais sachez que malgré sa hausse de prix surprise et la manière un peu farfelue de le retrouver dans le jeu, le DLC offre une tonne d'armes et quelques chouettes boss, malgré une durée de vie apparemment maigrichonne.



BARBIE CAFTEUSE

Si vous n'avez toujours pas compris qu'un bon jouet était un jouet sans pile, voilà qui va peut-être achever de vous convaincre : le nouveau modèle de la poupée Barbie parlante (« Hello Barbie »), conçu pour interagir avec l'enfant, est non seulement capable d'écouter et d'enregistrer ce que lui dit ce dernier, mais en plus de se connecter à Internet pour envoyer les données sur des serveurs distants à la société ToyTalk, partenaire de Mattel. Les « *Barbie tu es ma meilleure amie* ! » et autres « *dis, Barbie tu sais qui est le monsieur qui fait dodo avec maman ?* » peuvent être, le plus légalement du monde, épluchés par cette société et « *ses partenaires* », sans plus de précision. Plus qu'à exiger de Mattel que soient fournis avec sa poupée collabo tous les accessoires permettant de la tondre.

Made in China

L'éditeur chinois The9 vient de poser 500 millions de dollars sur la table pour assurer le développement de *Crossfire 2* et son exploitation en Chine pendant cinq ans. De quoi faire passer la plupart des accords éditeurs de l'industrie du jeu vidéo occidentale pour des deals entre clochards (et susciter de grandes introspections métaphysiques chez les développeurs indés qui mangent les cartons d'emballage de leurs pizzas micro-ondables pour se remplir l'estomac)… Il faut dire que *Crossfire*, ce clone de *Counter-Strike* (*1.6* pour les graphismes) développé par le studio coréen Smilegate, génère la bagatelle d'un milliard de dollars de recettes chaque année. Quant à Tencent, l'éditeur du futur-ancien *Crossfire*, on imagine qu'il fait un peu la gueule de s'être fait piquer le petit veau de leur vache à lait.

Oubliée, la honte de devoir montrer aux potes qu'on possède *Fallout 3* ! À l'approche de Noël et de ses cadeaux gênants, Steam vous permet maintenant de faire disparaître définitivement un jeu de votre compte. Inutile, donc, de vous venger d'un ennemi mortel en lui offrant *World Basketball Manager 2010* pour pourrir sa bibliothèque.



YOHOHO ET UNE BOUTEILLE DE RUN ♪

Ça commence à faire quelques années qu'on aimerait vous parler d'un événement mais, comme il a lieu en janvier et en août et qu'on est aussi bêtes que fainéants, on oublie tout le temps. Du coup, on peut enfin vous parler de l'AGDQ (Awesome Games Done Quick), des marathons de speedruns pendant une semaine entière, au profit de la recherche contre le cancer. On peut y voir des gens follement talentueux mettre leur mère aux jeux de notre enfance (*Pokémon* les yeux bandés, *Deus Ex* fini en une heure…), le tout dans une ambiance bon enfant et adorable. L'année dernière, l'AGDQ a récolté plus d'un million de dollars, l'édition 2016 commence le 3 janvier et on vous invite à y jeter un œil. Si vous préférez la piña colada aux chocolats chauds, l'édition estivale (Summer Games Done Quick Summer Games Done Quick - SGDQ) vous attendra l'été prochain et récoltera des fonds pour Médecins Sans Frontières.



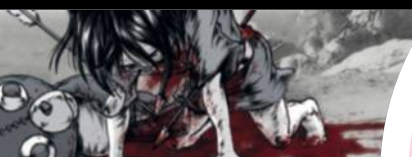




Sujet sensible

Sociable Soccer, héritier de *Sensible Soccer* qui était lui-même un successeur spirituel de *Kick Off*, s'est présenté sur Kickstarter. Manifestement convaincu qu'il était le Chris Roberts du ballon rond, Jon Hare, son créateur au nom minimaliste, a donc demandé 300 000 dollars pour produire le jeu… avant de n'en récolter que 32 000. Pour jouer au football avec de petits bonshommes rigolos, il faudra donc attendre que le studio signe un éventuel contrat avec de « *mystérieux éditeurs* » qui restent intéressés par le projet, et ce malgré son financement foireux.

Affreux Samuraï



Une belle histoire de Noël, pour terminer l'année : après avoir sorti fin septembre *Afro Samurai 2: Revenge of Kuma, Volume One* (15 euros sur Steam et PS4), l'éditeur Versus Evil avait eu la surprise (ils étaient bien les seuls) de découvrir que le jeu était une sombre purge. Et pas n'importe laquelle : il faut du taf pour arriver à 3 % d'opinions positives sur Steam ! Suite d'un vieil animé, développé par Redacted Studios, *Afro Samurai 2* devait être une trilogie. Ravalant sa fierté, Versus Evil a décidé, après deux mois de délibérations avec son banquier, de tout arrêter, et vraiment absolument tout : non seulement les deux épisodes à venir sont annulés, mais le *Volume One* sorti en septembre a été retiré de la vente. Et tant qu'à faire, Versus Evil a promis de rembourser tous les pigeo… clients qui avaient acheté le jeu, soit quelques centaines à peine selon SteamSpy.

Une raison de se réjouir de ce triste monde moderne : la Fox va produire un nouveau jeu basé sur *Futurama*, avec l'un des scénaristes de la série à l'écriture, ainsi que la participation de Dave Grossman, designer sur les premiers *Monkey Island*, *Day of the Tentacle* et la plupart des jeux Telltale. Une raison de ne pas se réjouir : ce *Futurama: Game of Drones* est en fait un match-3 free-to-play cracra réservé au mobile.



ATTENTION, CET HOMME EN VEUT À VOTRE ARGENT !

Février 2012 : Notch, ne sachant plus que faire de ses milliards, propose à Tim Schafer sur Twitter de financer *Psychonauts 2*. Finalement, aucun deal ne sera signé : Double Fine demandait 18 millions de dollars, tandis que le créateur de *Minecraft* n'était prêt qu'à en mettre deux. Depuis, Double Fine a monté deux projets en financement participatif, et vient d'en lancer un troisième… un certain *Psychonauts 2*. Cette fois, Tim Schafer ne demande « que » 3,3 millions de dollars, mais il ne s'agit pas de l'intégralité du budget : Double Fine en rajoutera un peu, de même qu'un investisseur externe anonyme. Petite originalité du financement de ce projet : n'importe qui peut investir (et pas seulement « backer ») dans le projet, avec retour sur investissement et tout le bazar. Bon, enfin, n'importe qui prêt à mettre un minimum de 500 dollars, tout de même.

Que fait Gabe Newell quand il n'est pas occupé à ne pas sortir *Half-Life 3* ? Il investit sa fortune dans des petites boîtes qui montent, comme ChefSteps, qui fabrique un bidule permettant de cuire des aliments sous vide. Comme ce bon vieux Gabe a une impressionnante collection de couteaux et un sacré coup de fourchette, pas étonnant qu'il ait décidé de devenir un vrai Gordon bleu !

À trois mois et demi de sa sortie, on a enfin pu voir un gros bout de gameplay de *Far Cry Primal*. On y a notamment appris qu'on pourra caresser la joue d'un tigre à dents de sabre, faire des headshots avec une lance en silex et surtout lâcher des bombes incendiaires sur les ennemis depuis une chouette, scène qui manquait cruellement aux films *Harry Potter*.

Frozenbyte joue la discrétion

La dernière fois qu'on les avait vus, les développeurs de Frozenbyte pleuraient le foirage de leur jeu de plateforme en 3D, *Trine 3*, devant les bennes à ordures de leurs locaux. Mais les Finlandais ont repris du poil de la bête, et suffisamment d'assurance pour annoncer leur nouvelle propriété intellectuelle : *Shawden*, un titre fondé sur l'infiltration. Cela ressemble pour l'heure à un *Trine 3* sans couleurs flashy. Dans un univers médiéval tendance réaliste, vous incarnez un assassin, assisté d'une petite fille, chargé de tuer le roi. Pour vous aider dans votre quête de discrétion, il est question de puzzles physiques et d'une excitante mécanique à la *Superhot* : le temps ne s'écoule que lorsque vous vous déplacez.

Poison pilote

Il y a les bugs de tous les jours, qui occasionnent quelques petits plantages et ralentissements, et puis il y a les bugs majeurs, comme celui dont ont souffert les pilotes AMD Crimson Edition fin novembre. Suite à une mise à jour de routine, le ventilateur de certains GPU ATI s'est vu soudain limité à 20 % de sa puissance maximale. Conséquence prévisible : des processeurs graphiques en surchauffe et même parfois grillés. Après avoir laissé traîner l'affaire quelques jours, AMD a fini par publier un correctif qui, c'est certain, sera d'une grande utilité à tous ceux dont la carte graphique ressemble aujourd'hui à un steak trop cuit. Morale de l'histoire, installez un de ces petits logiciels qui vérifient la température des composants en temps réel et jetez-y un coup d'œil régulièrement, ça ne coûte rien.



VOMI VIRTUEL



G2A a trop d'argent, c'est aussi simple que ça. À force de casser les prix (voir dossier dans le *Canard PC* n° 322), le revendeur de clés Steam polono-hongkongais (ça ne s'invente pas) s'est par hasard retrouvé avec des dizaines de millions d'euros sur son compte. Qu'en faire ? Pour G2A, la réponse était visiblement évidente : balancer 20 millions d'euros dans la création d'un parc d'attractions en réalité virtuelle dédié à la gloire de l'entreprise. Début 2016, les possesseurs d'un casque Oculus pourront donc gratuitement, heureux veinards, visiter le « cinéma G2A », passer par le « stand de tir G2A » ou emprunter les « roulettes russes G2A ». Nous n'y sommes pas encore, et déjà 2016 commence mal.

DEAD OR À POIL



Koei Tecmo, l'éditeur de *Dead or Alive Extreme 3*, a annoncé après quelques tergiversations que son jeu de « beach-volleyball » ne serait pas disponible à la vente en Europe et aux États-Unis. Pour mémoire, rappelons que les *Dead or Alive Extreme* représentent l'aboutissement du vidéoludisme : spin-off des jeux de baston *Dead or Alive*, ils mettent en scène des jeunes femmes en bikini échancré qui jouent au volley sur la plage et se laissent gentiment courtiser par le personnage du joueur. Dans un message sur Facebook, un community manager courageux expliquait en substance qu'il s'agissait d'éviter de se trouver au cœur d'un débat sur le sexisme réel ou supposé du jeu. Propos dont l'éditeur s'est poliment dédouané. Pendant ce temps, Ryan Koons, développeur de *Huniepop* (la rencontre de la dating sim pas très raffinée et du match-3), a proposé à Tecmo de racheter les droits pour éditer *DOAX* aux États-Unis contre la somme d'un million de dollars. Il attend encore une réponse.

Froncer les sourcils ou faire une grimace menaçante ? Mettre le slip en cuir sous le justaucorps ou bien par-dessus ? Ces choix cornéliens – et bien d'autres – vous seront sans doute proposés dans le *Batman* de Telltale Games, annoncé récemment aux Video Game Awards. Attention, si vous vous moquez, Bruce se souviendra de ça.


TEST
T

Rainbow Six Siege

LA GUERRE DU PLACOPLATRE

Cela fait bientôt 16 ans que *Counter-Strike* domine outrageusement le petit monde du shoot multijoueur tactique. Chaque soir, à l'heure de pointe, près de 800 000 joueurs oublient leurs névroses l'espace d'un instant en se flashbanguant la tronche sur Dust 2, Aztec ou Vertigo. N'auraient-ils pas envie, parfois, d'un peu de variété ? Sûrement, et c'est exactement à cette population qu'Ubisoft s'adresse avec *Rainbow Six Siege*.

par ackboo

Il y a trois choses qui me donnent envie de me pendre lorsque je découvre un jeu de shoot à la première personne. Petit un, une souris mal gérée avec un délai dans les mouvements ou de l'accélération. Petit deux, un champ de vision non réglable, fixé à une valeur débile, genre 50°. Petit trois, l'incapacité du moteur graphique à m'afficher constamment 60 images par seconde. Fort heureusement, sur ces trois critères essentiels, *Rainbow Six Siege* a tout bon. Un sans-faute auquel je ne m'attendais pas, tant les produits Ubisoft ont pris l'habitude, depuis quelques années, de m'énerver dès les premières minutes. C'est donc le cœur léger que

Les fétichistes du counter-terrorism porn vont être la fête.

je peux vous parler de ce nouveau shoot multijoueur qui met en scène, sur des cartes urbaines de taille plutôt réduite, des combats entre forces de l'ordre surarmées, avec une équipe dans le rôle des assaillants, une autre dans le rôle des preneurs d'otage/poseurs de bombe. Dit comme cela, cela ressemble à une énième variante de *Counter-Strike*, mais *Rainbow Six Siege* veut être un peu plus que cela.

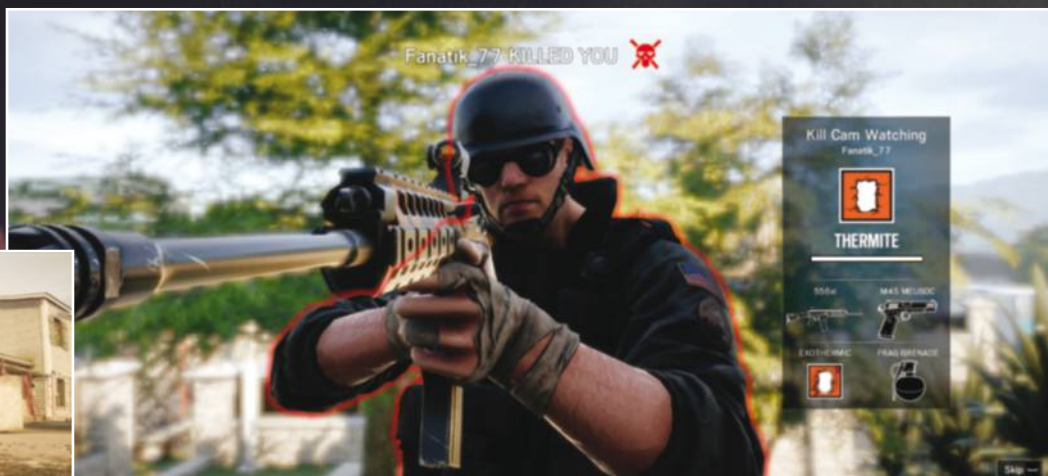
Avec Burt Macklin du FBI. Avant de vous jeter dans un match multijoueur, le jeu propose quelques missions solo (les Situations) permettant de s'habituer au contrôle. Ces petits scénarios d'entraînement, qui proposent par exemple de nettoyer une ambassade ou un avion de toute présence terroriste, permettent surtout de gagner sans stress des points de renommée. Ces points sont ensuite dépensés pour débloquer des opérateurs, c'est-à-dire des classes de perso qu'on pourra utiliser en multijoueur. Les fétichistes du *counter-terrorism porn* vont être à la fête puisque le jeu est livré avec un best-of des soldats du GIGN, du SAS, des équipes SWAT du FBI, des Spetznaz russes et du GSG 9 allemand. Les vingt opérateurs sont divisés en deux types (offensifs et défensifs) et diffèrent les uns des autres par leurs armes, leur armure, leur vitesse de déplacement et une sélection de petits gadgets tactiques bien vicelards.

Entre ici, Valérie Damidot, et pète tout. Les premières heures de *R6S* entre humains sont brutales. Vous allez mourir souvent, et de manière dégueulasse. Dans un shoot classique, les murs sont des amis, de fidèles protecteurs en lesquels la confiance est absolue. *R6S* fait voler en éclat cette habitude avec le système de destruction du décor le plus poussé jamais vu sur un jeu de shoot tactique. C'est un peu comme si Valérie Damidot débarquait dans une maison à retaper avec l'arsenal du RAID : toutes les cloisons peuvent se péter, que ce soit à coups de crosse de fusil, de balle de gros calibre ou de maillet et d'explosifs pour les opérateurs qui en disposent. C'est violent et assez génial. On peut aller jusqu'à percer un mur d'une seule balle pour se servir du trou comme d'un œilleton. En défense, c'est terrifiant, il n'y a pas de coin sûr, de bonne planque garantie, vous pouvez vous cacher comme un gros lâche dans un placard à balai et vous faire souffler par une charge qu'un assaillant facétieux va poser sur le mur mitoyen. Pour pallier à cela, les méchants assiégés peuvent renforcer les cloisons avec de la ferraille ou carrément barricader des accès avec des planches de bois. Du coup, malgré la taille réduite des niveaux, on ne joue jamais de la même façon, d'autant que la position des otages/bombes change à chaque match. Les assaillants peuvent arriver par le plafond, par le plancher, par le toit, par les fenêtres. Bien que *R6S* soit limité au *close quarter combat* (CQC, des fusillades à très courte distance en intérieur), on n'a pas de matchs stéréotypés où tout le monde passe toujours par le même couloir.

Rappel : il y a du rappel. Une fois apprivoisé ce raffiné concept du défonçage de Placoplatre, *Rainbow 6 Siege* est très agréable à jouer. Le feeling des armes est bon, les parties sont nerveuses, rapides (5 minutes par round) et il y a un vrai plaisir à débloquer un à un les opérateurs pour

Genre : shoot 3D
Développeur : Ubisoft Montreal (Canada)
Éditeur : Ubisoft
Plateformes : PC Windows, Xbox One, PlayStation 4
Config. recommandée : PC de joueur
Téléchargement : 14,6 Go
Langues : VO, VF
DRM : Uplay







Chaque phase d'assaut commence par une exploration de la carte via un petit drone très marrant à utiliser.



Les persos disposent d'une panoplie de mouvements digne d'*Arma 3* : vue ironsight, position accroupie ou couchée, possibilité de se pencher à droite ou à gauche...

Pendant ce temps-là, au département Contrôle qualité PC d'Ubisoft...

Il faut que je vous parle de quelque chose qui m'a rendu fou de rage. Dans les options du jeu, il est impossible de désactiver les différents joysticks ou palonniers branchés à la machine. Le perso court en permanence dans une direction si l'un de ces périphériques n'est pas parfaitement centré. La seule solution consiste à débrancher les prises USB au cul du PC. C'est insupportable. Chez moi, cela donne une situation ubuesque : si je veux jouer à ce jeu développé par la société d'Yves Guillemot, je dois déconnecter mon HOTAS Thrustmaster Warthog fabriqué par la société de son frère, Michel Guillemot. Ce problème, signalé par les joueurs depuis la bêta de septembre, n'a toujours pas été réglé à l'heure où je termine le test.

découvrir leurs nouveaux gadgets et tenter de les exploiter tactiquement. On fait de la reconnaissance avec des drones (très bien implémentés) et des senseurs cardiaques, on se protège derrière des boucliers pare-balles, on sème du fil barbelé ou des pains de C-4, on déploie des mitrailleuses fixes... Il y a même une caméra de surveillance capable de balancer des grenades et un drone-taser. La coordination, même avec des inconnus, se fait naturellement au bout de quelques parties, car les équipes sont de petite taille (cinq joueurs) et le jeu intègre un système de communication vocale bien conçu qui marche tout de suite. On notera aussi une excellente gestion de la verticalité avec la possibilité de faire du rappel pour grimper ou descendre les façades extérieures des structures et débouler comme un cascadeur à travers les fenêtres, avant de se faire défoncer par trois campeurs parce qu'on a oublié de jeter un fumigène. Le tout est servi par une ambiance sonore remarquable, presque digne des jeux de Dice, où l'on entend les cris à travers les pièces, les bruits de pas, les explosions au loin, le tout parfaitement localisé et avec une gestion au poil de l'effet Doppler. Non vraiment, tout est bien fichu, les matchs s'enchaînent à toute vitesse, les combats sont percutants et on serre les fesses en rentrant dans chaque pièce.

Da Vinci Netcode. Entamons maintenant notre paragraphe « Complaintes & jérémiades ». Les onze petits niveaux disponibles s'apprennent vite par cœur et ne brillent pas par leur originalité. Je n'aurais pas craché sur une dizaine d'environnements supplémentaires, avec des architectures intérieures proposant autre chose qu'une enfilade de couloirs et de petites pièces. Le moteur 3D, impeccablement fluide sur une bécane de joueur, affiche hélas des décors ternes et des couleurs tristounes. Quelques bugs graphiques laissent parfois un cadavre ou une arme flotter à deux mètres du sol. Et le lancement du jeu est pénible : depuis Windows, comptez deux minutes trente avant de vous retrouver en match, le temps de passer les écrans de chargement, les insupportables vidéos d'intro, de naviguer dans les menus, et de se faire envoyer en partie par le système de matchmaking.







Lui : *Vas-y mec, avance !* Moi : *Mais non, t'as le gros bouclier, fais le tank, c'est ton rôle bordel !* Lui : *Non, je vais tenter une man–* *BOUM*. Une charge de nitroglycérine nous vaporise tous les deux.

Signalons enfin que beaucoup de joueurs se sont plaints d'avoir de gros lags ou des tirs qui ne sont pas pris en compte, à cause d'un netcode branlant. J'ai testé le jeu sur deux machines, avec la fibre optique Orange à Paris et en banlieue. J'ai toujours bénéficié d'un ping correct (autour des 45 ms) et, à ma grande surprise, je n'ai pas eu l'impression de me faire violer par le code réseau. Si j'étais mauvais esprit, je dirais que le netcode est l'excuse traditionnelle du mauvais perdant qui vient de se faire défoncer par un ennemi plus rapide que lui (« *nan mais purée j'avais tiré là, c'est la faute du lag !!!* » – DarkNeo_420). Mais il est vrai que sur ces fusillades de proximité, la vie ou la mort se jouent souvent aux quelques millisecondes que les données prennent à transiter dans les tuyaux d'Internet. Dans ces cas-là, une connexion ADSL poussive depuis le fin fond de la Creuse ou du Texas risque effectivement de créer de la frustration.

Un excellent simulateur de combat d'intérieur, rien de plus.

CQB et c'est tout. Malgré ces petits soucis, *Rainbow Six Siege* est un bon jeu de CQB, peut-être l'un des meilleurs jamais produits avec le vieux et vénéré *SWAT IV*. Je me suis bien amusé, j'ai flippé comme un chien du Bronx en entendant les charges explosives de l'ennemi péter dans la pièce d'à côté, j'ai campé comme un pleutre, j'ai croisé des joueurs merveilleux qui ont organisé d'une main de fer la défense d'une villa ou l'assaut d'un bâtiment industriel, j'ai buté des otages par erreur avant de crier « *oh shit exciouze mi guyz aille am so saury !* » dans le micro, c'était fun. Après, je n'en suis pas non plus tombé follement amoureux. Peut-être parce que le jeu, dans son principe même, est assez limité. C'est un excellent simulateur de combat d'intérieur, rien de plus. Forcément, une légère sensation de répétition pointera le bout de son nez quand on enchaînera le vingtième assaut de la soirée. Les amateurs de snipe ou ceux qui aiment courir en extérieur pour arroser des adversaires à 50 mètres de distance vont être déçus, et c'est en cela que le jeu ne peut pas venir concurrencer un *Counter-Strike GO*, qui offre un éventail de cartes et de situations de combat bien plus varié, allant du rush au corps à corps dans une maisonnette au duel d'AWP d'un bout à l'autre de la map. Dans *R6S*, les défenseurs sont même condamnés à rester cloitrés dans leur bunker improvisé (ils sont signalés aux assaillants dès qu'ils en sortent et se font rapidement tirer comme des lapins), ce qui réduit encore un peu plus la surface de jeu. Notons aussi que l'expérience solo se limite à de l'entraînement et que le mode coop', dans lequel on dézingue des vagues de terroristes IA avec quatre copains, reste anecdotique comparé aux ténors du genre comme *Killing Floor* ou *Left 4 Dead*. Pour un produit à 60 euros tarif officiel, c'est un peu léger. Vous ne perdrez donc absolument rien à attendre une petite baisse des prix et une fournée de nouvelles cartes qu'Ubisoft a promis de sortir (gratuitement) dans un futur proche.

Notre Avis:
Avec une bonne connexion internet, un micro-casque et quelques camarades prêts à jouer futé, *Rainbow Six Siege* est un shoot tactique multijoueur tout à fait recommandable. Il ne détrônera pas *Counter-Strike*, mais a le mérite d'être différent. Ses combats d'intérieur bien violents entre cloisons destructibles et la myriade de gadgets tactiques à exploser soufflent un petit vent de fraîcheur sur un genre qui n'avait pas vraiment évolué depuis le début des années 2000. C'est néanmoins un jeu qui aurait dû sortir sous la barre des 40 euros.

Environ **60 €** sur Steam et Uplay



par Netsabes

Adventure Time : Finn & Jake mènent l'enquête

SPÉCIAL INVESTIGATION

À la rédaction, tout le monde a ses petites passions plus ou moins honteuses. Izual apprend par cœur des chansons de Barbara (« *ça peut toujours servir* », m'assure-t-il), Kahn collectionne les mini-casques de moto, Maria Kalash imprime tous les mails qu'elle reçoit « *pour mieux les lire* »*… Moi, il m'arrive, je le concède, de regarder des dessins animés. Dur.







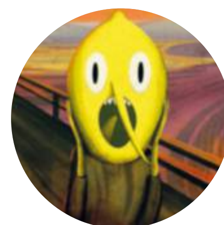
* Note de Kalash : calomnie !

Pour quiconque n'a jamais vu un épisode d'*Adventure Time, Finn & Jake mènent l'enquête* doit sembler incompréhensible. Le jeu vous lance, sans contexte, sans explications, dans un monde fantaisiste où vous dirigez un… jeune garçon ? et son chien bizarre ? qui doivent, euh… faire des trucs ? Soyons honnêtes : à moins de bien connaître la série, le jeu restera abscons et pas bien drôle. Pour les fans, en revanche, c'est du petit lait : *Finn & Jake mènent l'enquête* est le premier jeu *Adventure Time* vraiment réussi, après quelques déceptions foireuses. Pour mémoire, la série met en scène une sorte de Terre post-apocalyptique (et renommée Ooo) où les humains sont rarissimes, remplacés par des créatures aussi magiques que diverses. S'y mélangent un peu d'action (on suit Finn, jeune humain, et son frère le chien élastique Jake), quelques passages sérieux et surtout pas mal de vannes, pour peu qu'on adhère à l'humour particulier de son créateur, Pendleton Ward. Le jeu, quant à lui, est une mini-série de cinq épisodes inédits et jouables, chacun proposant une enquête farfelue, avec personnes à interroger, objets à ramasser et mélanger, comme dans n'importe quel point & click. Le jeu n'hésite d'ailleurs pas à aller chercher des puzzles tarabiscotés et un peu cracras du côté de la grande époque de LucasArts : un magicien a besoin d'une barbe ? Un balai à frange, de la peinture noire et un pot de colle suffiront. Votre gâteau manque d'un glaçage ? Récupérez la morve sucrée d'un bonhomme-bonbon. Il vous faut un élastique ? Attrapez le vieux slip sale du Roi des Neiges, et ainsi de suite.

Enquête Fedex. Remplies de références et de vannes, les enquêtes ne sont pas particulièrement difficiles, la faute au trop petit nombre de lieux pour chaque investigation (on en fait, fatalement, vite le tour). Ce n'est pas dramatique (et moins frustrant, après tout, que de rester coincé sur un puzzle), mais combiné au petit nombre d'enquêtes, ça signifie que le jeu ne vous occupera qu'une demi-douzaine d'heures. Pourtant, *Finn & Jake mènent l'enquête* parvient tout de même à donner l'impression de traîner un peu trop en longueur : après tout, il vous donne à jouer tous les passages qui, dans le dessin animé, ont eu droit à une ellipse. Du coup, mieux vaut peut-être attendre une baisse de prix avant d'y jouer (surtout qu'il existe déjà une nouvelle enquête en DLC à 5 euros), mais si vous aimez *Adventure Time*, ce serait dommage de passer complètement à côté.

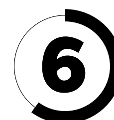
Testé sur: Xbox One

Genre : point & click
Développeur : Vicious Cycle Software (Caroline du Nord, l'un des 50 États des États-Unis d'Amérique)
Éditeur : Little Orbit
Plateformes : PC Windows, PS3, PS4, Xbox One et 360, Wii U, 3DS
Langue : VOST FR
Config. recommandée : n'importe quel PC
DRM : Steam
Téléchargement : 4 Go



Notre Avis : Pour les fans anglophones, *Adventure Time : Finn & Jake mènent l'enquête* est un (trop coûteux) délice, avec des clins d'œil dans tous les coins et les doubleurs (américains) d'origine. Les autres n'y verront probablement qu'un point & click un peu trop facile malgré un univers incompréhensible. Et attention : la version PC est plus buguée et moins facile à diriger que sur console.

Environ
50 € sur console
37 € sur PC



Mordheim : City of the Damned

QUAND Y EN A MARRE, IL Y A SIGMAR

Nous sommes en 1999 lorsqu'une comète à deux queues apparaît dans le ciel. Non, pas le 1999 qui fut marqué d'un tragique incendie dans le tunnel du Mont-Blanc, mais celui du calendrier impérial. Franchement, si on commence à mélanger des dates fictives avec celles du calendrier du petit Djizousse, on ne va pas s'en sortir.

par Kahn Lusth



Évidemment, c'était un jeu amusant, jusqu'à ce que quelqu'un perde un œil…

En réalité, *Mordheim* fut à l'origine un jeu de plateau créé par Games Workshop en… 1999. Mais loin de ces trolls calendaires, ce titre relate l'histoire d'une ville qui vit apparaître le symbole de Sigmar dans son ciel. Lié à un dieu réputé assez cool, l'événement attira donc beaucoup de fidèles qui se sont entassés en festoyant, persuadés qu'un miracle était sur le point de se produire. Or, l'alcool aidant sans doute, tout ce petit monde s'est mis à pécher et si Sigmar est gentil, il ne faut pas qu'on l'emmerde. En conséquence, la comète s'écrasa dans un grand « *Baouuuum tadcons !* », tuant tout le monde mais épargnant malgré tout les Sœurs de Sigmar, restées sagement dans leur monastère pour faire leurs devoirs. Depuis, la ville est donc infestée de morts, d'apparitions du Chaos et surtout, de bandes qui l'arpentent pour récupérer des fragments de la fameuse comète, afin de les revendre aux plus offrants. C'est donc à la tête d'un de ces groupes que le joueur débute son aventure, devant choisir entre les mercenaires humains, les Skavens, les Sœurs de Sigmar ou les Possédés du Chaos. Soit quatre malheureuses factions, bien loin des huit du livre de règles original et des huit autres qui sont apparues ensuite, à force de suppléments.

Ce soir, c'est comète aux champignons. Mais avant d'envoyer ne serait-ce qu'un homme, une femme, un rat ou un truc tordu avec des yeux sur les genoux, il convient de jouer au bon petit gestionnaire. Ici, le temps joue un rôle crucial puisque chaque jour qui passe permet d'effectuer une sortie et donc, de remplir un peu plus son contrat. En effet, chaque bande est mandatée par un « bienfaiteur » qui réclame régulièrement des kilos de comète et ce, dans un certain délai. En somme, le choix de la prochaine mission s'effectue en fonction de sa difficulté et des possibilités d'y trouver de l'équipement ou des morceaux de comète, tout en sachant que celles qui ne font pas avancer l'histoire peuvent se jouer contre des bots ou un adversaire humain. La génération aléatoire des cartes, qui pioche dans un large panel de bâtisses aux looks variés, est un des points forts du jeu. Pour tout vous dire, après plus d'une vingtaine d'heures, je n'ai pu repérer que deux bâtiments type, les autres se fondant dans la masse en variant leurs dégâts et leurs textures. Au final, c'est avec beaucoup de plaisir que l'on parcourt les rues de *Mordheim*, jusqu'à ce qu'on entende un gros « *bang* », lorsque la caméra se cogne dans un mur.

C'est pas ma cam'. À l'origine, les développeurs m'ont expliqué lors d'un précédent E3 que le fait de se diriger comme dans un TPS reposait sur une envie de rendre le titre plus accessible avec un pad. Un choix que l'on pourrait comprendre, si cette volonté de gagner en ergonomie ne s'accompagnait pas d'une perte drastique de lisibilité. Car le « défaut » de *City of the Damned* est d'être très proche de l'original, conçu comme un







Quand on vous dit que le jeu est bourré de statistiques et de chiffres.

Genre : gestion tour par tour qui se joue comme un TPS
Développeur : Rogue Factor (Québec Libre)
Éditeur : Focus Home Interactive
Plateformes : PC Windows, PS4, Xbox One pour début 2016
Config. recommandée : ordinateur de joueur.
Téléchargement : 3,8 Go
Langue : VF
DRM : Steam



jeu de plateau stratégique. Comment comprendre son environnement et élaborer une tactique quand le jeu ne nous permet pas de voir plus loin que les alentours d'un personnage, voire pas plus loin que son arrière-train lorsque la caméra pète un plomb et se colle à lui, dans un bâtiment ou une ruelle trop étroite. Allez, il y a bien une carte accessible à tout moment pour compenser, mais celle-ci ne permet pas de se faire une bonne idée, en raison de lieux très organiques, bourrés de souterrains et de maisons ouvertes sur plusieurs étages.

Sauvé par le gang. Il faudra donc un peu de patience et beaucoup d'observation pour s'en sortir, contrairement à l'IA. Si celle-ci se comporte normalement dans la plupart des cas, il n'est cependant pas rare qu'elle se « bloque » lorsque la situation n'est plus à son avantage et attende en embuscade dans un coin. Une stratégie logique… jusqu'à ce qu'on dégomme l'ennemi à coups de mousquet ou d'arbalète et que ce dernier se laisse assassiner sans réagir. À l'inverse, lorsque la situation est équilibrée, voire avantageuse, l'IA devient omnisciente et semble foncer tout droit vers notre bande. Résultat, Didier, mon guerrier du Chaos qui s'était déployé loin du groupe pour se faufiler et piller le chariot adverse, s'est rapidement retrouvé encerclé par trois furies qui l'ont laissé agonisant et avec un œil en moins. Cet œil crevé est d'ailleurs le salut de *Mordheim.* Le jeu propose un système d'évolution très solide qui n'est pas sans rappeler *Blood Bowl*. Pour faire simple, parce que le bord de page n'est plus très loin : chaque personnage progresse en XP, ce qui lui permet d'améliorer ses neuf caractéristiques, de piocher dans une centaine de compétences et parfois, de profiter d'une mutation. Un système qui se traduit donc par moult statistiques à prendre en compte, mais aussi par un physique qui change au gré des bobos et de l'équipement. Bref, nous attendions beaucoup mieux mais au moins, *Mordheim* ne fait pas l'impasse sur l'essentiel.

Notre Avis : *Mordheim : City of the Damned* avait tout pour réussir. Mais avec quatre factions et une caméra pérave et une IA qui tousse de temps à autre, le titre de Rogue Factor se contente d'être sympathique, notamment grâce à un générateur de cartes bien conçu et beaucoup de possibilités d'évolution pour les personnages.

Environ **40 €**

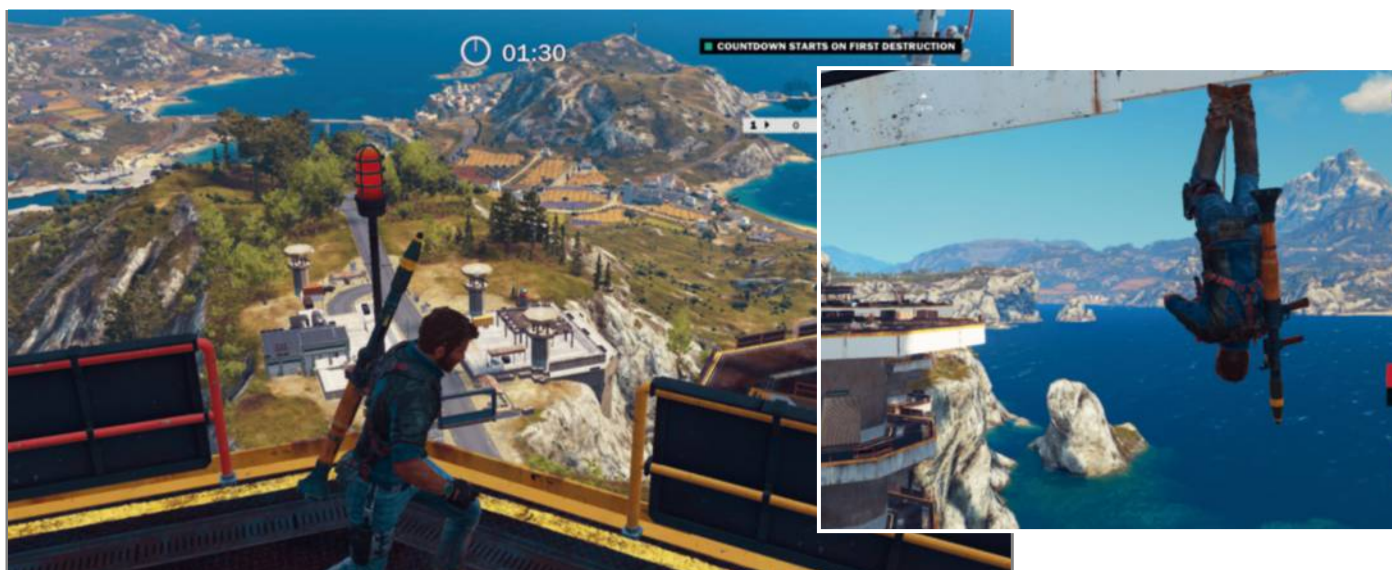
7

Just Cause 3

¡ LA LUCHA LIBRE CONTINÚA !

Les bacs à sable et moi, ça remonte à loin. Tout petit déjà, armé de ma pelle en plastique, j'extrayais des kilos de crottes de caniche du petit carré de sable en bas de l'immeuble. Lorsque, quelques années plus tard, j'ai vomi au beau milieu de la cour de recréation, c'est le contenu du bac à sable que les professeurs ont utilisé pour absorber ma déjection. C'est vous dire si je suis qualifié pour tester *Just Cause 3*.

par Louis-Ferdinand Sébum



Car *Just Cause 3* est le bac à sable par excellence, et ce n'est pas peu dire. À l'heure où des expressions prétentieuses comme « gameplay émergent » ou « narration procédurale » sont partout, où toutes les licences, même les plus médiocres (qui a dit *Homefront* ? Ce n'est pas gentil) foncent tête baissée dans la grande mode du monde ouvert, où tous les jeux prétendent plus ou moins être des bacs à sable, il faut savoir trier le bon grain de l'ivraie – et le sable des crottes de chien. *Just Cause 3*, comme son prédécesseur, ne cherche pas à nous faire vivre une autre vie dans un autre monde façon *Skyrim* ou *GTA*. Il ne se contente pas d'étoffer une trame principale avec des attractions et des détours comme *Far Cry* ou *Assassin's Creed*. *Just Cause 3* se contente de nous susurrer à l'oreille, érotique comme une vieille gourgandine un peu trop fardée, « *vas-y, grand fou, touche-moi, expérimente* ». Alors on touche, par curiosité, parce qu'on a envie de provoquer une réaction, de voir jusqu'où on peut aller. Et même si ce n'est pas toujours du meilleur goût, il faut bien reconnaître que c'est terriblement jouissif.

C-4 de la frime. Sur le principe, rien ou presque n'a changé depuis l'épisode précédent. Après avoir fait triompher la démocratie sur l'archipel tropical de Panau, Rico Rodriguez va cette fois-ci libérer l'île méditerranéenne de Medici des griffes du dictateur local, Sebastiano Di Ravello. Fidèle à sa technique habituelle, Rico va diffuser les idées démocratiques en détruisant toutes les infrastructures et les symboles du régime : dépôts de carburant, radars, statues, affiches de propagande… Tout doit disparaître, si possible dans un grand feu d'artifice. Au rythme des destructions, ville après ville, région après région, l'archipel bascule du côté des rebelles. Si le principe reste le même, il a tout de même été largement amélioré depuis *Just Cause 2*. Dans chaque zone à libérer apparaît désormais une liste des objets à détruire, ce qui évite de passer des plombes à chercher le dernier transformateur à dégommer. Chaque objet ou véhicule détruit attribue toujours des points de chaos mais ces derniers ne servent plus que de score et ne conditionnent plus l'avancée de l'histoire. Pour avancer dans la campagne, il faut désormais libérer un certain nombre de lieux-dits ou de régions, ce qui rend la progression plus logique, moins fastidieuse. Quant aux missions elles-mêmes, elles sont, ô miracle, correctes : fini les opérations toutes similaires auxquelles la série nous avait habitués, on a désormais droit à des petits scénarios pas très originaux mais souvent amusants, comme celui où l'on doit (par n'importe quel moyen) ouvrir les portes de containers, ou bien cette mission qui nous fait conduire sur un chemin sinueux un camion pourri rempli de tonneaux fragiles. En réalité, les missions de *Just Cause 3* ne sont jamais aussi bonnes que quand elles savent se faire discrètes et laisser le champ libre à la vraie vedette du jeu, son moteur physique.



Physique avantageuse. Ah, la physique de *Just Cause 3* ! Ou plutôt la « physique », vu qu'elle n'entretient qu'un rapport assez lointain avec celle décrite par Newton le pomme-pomme boy. Jamais peut-être il n'a été aussi agréable de se déplacer dans un jeu. Glisser d'une falaise à l'autre en wingsuit, se projeter sur une surface ou un véhicule d'un coup de grappin, déployer un parachute puis arroser la base ennemie en contrebas d'une poignée de grenades et de quelques rafales de mitrailleuse… Tout est incroyablement fluide, ne l'a jamais été autant, et il est désormais possible d'accomplir sans le moindre accroc les acrobaties les plus invraisemblables et de tenter des approches absurdes par la mer, la terre, le ciel ou un peu des trois. S'il est possible de se battre de façon conventionnelle (notons au passage que le feeling des armes à feu est bien meilleur et qu'il est enfin agréable d'utiliser des flingues), il est tentant d'utiliser aussi souvent que possible les grappins de Rico. Non seulement ces derniers peuvent, comme toujours, servir à attacher deux objets (un garde à une voiture, un hélicoptère au sol…) mais il est désormais possible de contrôler à distance la tension du câble. Attachez un baril explosif à un char ennemi, tendez le lien d'un coup, vous obtiendrez une roquette. Ou bien attachez deux silos remplis de pétrole et, en raccourcissant le câble, vous finirez par les faire s'effondrer l'un sur l'autre dans une énorme explosion.

L'ami Rico rit. Le plus incroyable est que les développeurs ont réussi à maintenir un semblant d'ordre et d'équilibre au sein de ce vaste bordel. Le parachute est une plateforme de tir efficace mais lente et vulnérable, la wingsuit très rapide mais interdit d'attaquer avec précision, les véhicules blindés sont résistants mais lents (et fort peu maniables, seul point noir du gameplay), les hélicoptères surpuissants mais vulnérables aux batteries sol-air… Entendons-nous bien, le jeu n'est pas équilibré au sens habituel du mot : Rico est de toute façon quasi indestructible et la mort pas du tout punitive – non seulement on ne perd rien en cas de décès mais on réapparaît juste à côté avec un plein de munitions offert, ce qui est bien pratique. Mais il est équilibré tout de même, puisque toutes ces approches





Ça patche ou ça casse

En 2010, *Just Cause 2* a surpris tout le monde avec ses décors sublimes et son moteur parfaitement fluide. En septembre dernier, *Mad Max* a débarqué, beau comme une Interceptor tunée et presque aussi rapide. La cause semblait entendue : Avalanche Studios maîtrisait les moteurs 3D, les portages PC et les mondes ouverts comme personne. Difficile du coup d'expliquer l'état dans lequel est sorti *Just Cause 3* : si le jeu tourne très bien sur certaines configs, d'autres (notamment celles à base de cartes ATI) connaissent des baisses de frame rate scandaleuses et des freezes de plusieurs secondes. En attendant le patch salvateur promis par les développeurs, vous pouvez tester ces méthodes qui semblent donner de bons résultats :

1) désactiver l'overlay Steam (clic droit sur le jeu, propriétés, décocher « activer l'overlay Steam pour ce jeu ») ;

2) interdire au jeu d'accéder à Internet dans le pare-feu Windows (Panneau de configuration, pare-feu Windows, « autoriser une application ou une fonctionnalité ») ;

3) lancer directement l'exécutable JustCause3.exe en mode administrateur (dans le sous-répertoire « steamapps/common/Just Cause 3 » du dossier Steam, clic-droit sur le fichier, lancer en mode administrateur) ;

4) baisser le niveau de détail (surtout la qualité des textures) et désactiver la synchronisation verticale ;

5) cesser de précommander vos jeux.

sont à peu près également viables, ce qui encourage le joueur à en changer constamment pour varier les plaisirs. Mieux, *Just Cause 3* ne cesse de nous teaser : chaque base ou camp ennemi dispose d'une armurerie remplie de trois armes choisies au hasard (et de plus en plus puissantes à mesure qu'on avance sur la carte), histoire que le joueur à court de roquettes, par exemple, se laisse tenter par un petit lance-grenades ou un fusil de sniper anti-matériel pour briser la routine. Chaque zone libérée donne également accès à un certain nombre de challenges (courses en voiture ou en avion, démolition en temps limité, épreuves de tir…) qui, en cas de réussite, permettent au joueur de débloquer des « mods » de plus en plus puissants. Ces derniers changent le comportement des armes, équipements et véhicules (grenades intelligentes qui n'explosent que quand elles touchent un ennemi, explosifs transformés en réacteurs pour propulser les objets…) et peuvent être activés ou désactivés à tout moment pour tenter différentes stratégies.

Le jeu dont vous êtes le gameplay. Cette liberté totale est à la fois la plus grande force et la plus grande faiblesse de *Just Cause 3*. Une demi-heure à peine après le début de la partie, le joueur dispose d'à peu près tout l'équipement auquel il aura accès et commence à faire ce qu'il fera tout au long de l'interminable libération de Medici : chercher des cibles, les détruire, chercher d'autres cibles. Bien sûr, on croise au fil du temps des ennemis de plus en plus solides, on gagne accès à des armes plus puissantes et à des mods qui apportent un peu de variété… Il n'en reste pas moins que la première heure de *Just Cause 3* ressemble comme deux gouttes d'eau à la soixantième. Autant vous dire qu'à moins de faire preuve d'une créativité démesurée en matière de destruction (ce dont certains sont capables, il suffit d'aller sur YouTube pour s'en convaincre), il arrive qu'on trouve le temps un peu long. Sans scénario digne de ce nom, sans réelle progression dans les aptitudes ou la puissance du protagoniste, *Just Cause* n'est qu'un bac à sable pur, un mécanisme input/output, jouissif mais complètement froid, qui ne vaut pas plus que ce que le joueur est prêt à y apporter. C'est le problème d'un monde qui repose uniquement sur ses lois physiques. Comme l'écrivait déjà Spinoza, « *l'univers entier, bien que varié d'une infinité de façons, reste toujours le même* ». Ensuite il allait attacher un hélicoptère à un arbre, le regardait tournoyer et rigolait comme un con.

Genre : chamboule-tout
Développeur : Avalanche Studios (Suède)
Éditeur : Square Enix
Plateformes : PC Windows, PS4, Xbox One
Config. recommandée : PC de joueur
Téléchargement : 38 Go
Langues : VF, VOST français
DRM : Steam



Notre Avis : Si l'on omet quelques problèmes techniques (possesseurs de cartes ATI, attendez un patch avant de passer à la caisse), *Just Cause 3* est sans l'ombre d'un doute le meilleur épisode de la série. Si vous aimez chercher des moyens créatifs de vaporiser votre prochain et de détruire sa propriété, vous aurez du mal à trouver meilleur défouloir. Soyez toutefois prévenus : si *Just Cause 3* est un incroyable bac à sable physique, il n'est pas grand-chose de plus.

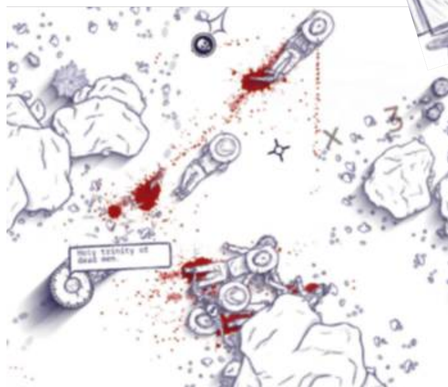
Environ **50 €**



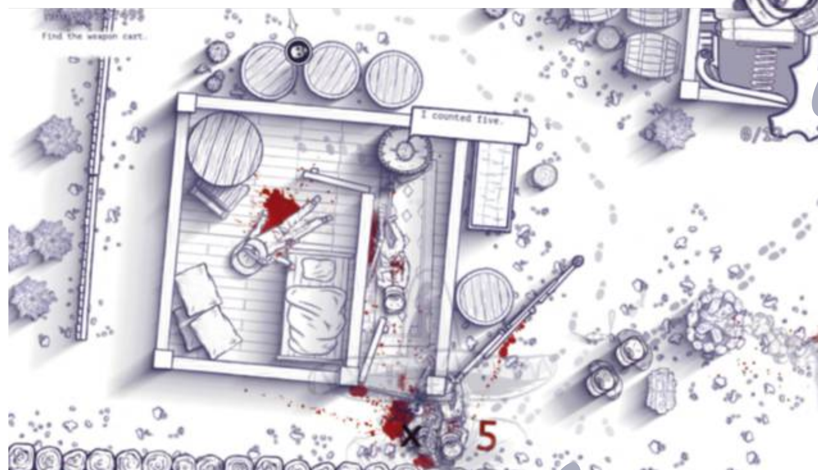
12 is Better Than 6

LA RUÉE VERS GORE

Par Izual



Genre : top-down shooter
Développeur : Ink Stains Games (Russie)
Éditeur : Pinkapp Games
Plateformes : PC Windows, Linux
Config. recommandée : n'importe quel PC
Téléchargement : 253 Mo
Langues : VO, VF imbitable
Prix : 9,99 €
DRM : Steam



Prenez une simulation nerveuse et gore à souhait de psychopathe sous acides. Oui, prenez *Hotline Miami*. Envoyez bouler son ambiance de bad trip et sa musique psychédélique, transposez le scénar' au Far West avec une histoire planplan de héros qui souhaite nettoyer sa réputation, et vous avez presque *12 is Better Than 6*. L'atout principal du jeu, c'est sa patte graphique épurée : de jolis décors vus du dessus et des personnages dessinés à la main qui s'agitent sur du papier blanc, où la seule touche de couleur sera le sang de vos ennemis. Mais voilà, l'ultra-violence qui fonctionne parfaitement dans l'univers glauque de *Hotline Miami* est déjà beaucoup plus plate au pays des cow-boys, surtout quand tous les clichés du genre sont déballés les uns après les autres sur fond de guitare sèche. Un peu moins frénétique que son modèle suédois, *12 is Better Than 6* innove tout de même avec le besoin d'armer le chien du revolver ou d'actionner le levier de la carabine Winchester entre chaque tir au clic droit, ce qui rend chaque fusillade assez périlleuse et à la limite de l'épineux. Le jeu n'en devient pas incontournable pour autant, mais il reste potable pour toutes les pelotes de nerfs en manque de top-down shooters.

6

Life is Feudal : Your Own

GUEUX DE DUPES

Par Izual

Debout, les damnés de la terre ! Debout, les forçats de la faim ! *Life is Feudal* est sorti d'accès anticipé, et ce *Minecraft* des masochistes veut toujours vous pousser dans vos derniers retranchements. Imaginez : grâce à des serveurs persistants acceptant jusqu'à 64 joueurs, vous allez pouvoir bouffer des racines et charrier des branchages pendant des heures avant d'espérer construire une cabane biscornue. Les possibilités et la liberté sont bien au rendez-vous, en témoignent le système de compétences à la *Skyrim* – en bien plus poussé – et la dizaine d'interactions disponibles pour le moindre pouce de terrain. La difficulté, elle, ne vient pas des ennemis (il n'y en a pas, à part si vous jouez avec des malotrus), du paysage lugubre ou de l'horrible moteur graphique optimisé à la massue, mais de la lenteur abominable de chacune de vos actions. Avec plus de grind et de temps passé à regarder votre perso couper une malheureuse branche que dans le plus chronophage des MMO, *Life is Feudal* est à réserver aux joueurs qui auront plusieurs heures par jour à lui consacrer et un solide groupe d'amis avec qui tenter l'aventure.

5





Genre : sandbox médiévale
Développeur / éditeur : Bitbox Ltd. (Russie)
Plateformes : PC Windows
Config. recommandée : PC de joueur
Téléchargement : 2 Go **Langues :** VO, VF
Prix : Environ 30 €
DRM : Steam ou aucun sur le site du développeur

par Maria Kalash

Game of Thrones - A Telltale Game Series

AU JEU DES TRÔNES, ET ON JOUE, ET ON PERD

Depuis *The Walking Dead The Game*, on commence à avoir l'habitude de la recette Telltale : prendre un univers connu (*The Walking Dead*, *Fables* ou ici *Game of Thrones*), créer une histoire pleine de choix cornéliens posés au joueur, la diviser en épisodes bourrés de rebondissements, entrecouper le tout d'une série de saynètes d'action, et tuer tout le monde à la fin.



Genre :
point & click & QTE
Développeur / éditeur :
Telltale Games (États-Unis d'Amérique)
Plateformes :
Xbox One et Xbox One, PS3, PS4, Windows PC, Mac, et iOS
Config. recommandée :
goût pour la peste et le choléra
Prix :
30 euros la saison de 6 épisodes
Langue : VOST
DRM : Steam



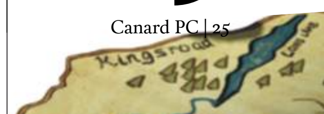
Ce *Game of Thrones* ne s'éloigne pas du canon établi par Telltale en 2012. Les développeurs californiens ont décidé de servir une soupe bien chaude aux fans de la série télévisée, et c'est elle, plus que les romans *A song of Ice and Fire*, qui sert ici de référence. Ils retrouveront donc, parmi les personnages, les traits connus de Margaery Tyrell, de Cersei et Tyrion Lannister, de Ramsey Bolton ou de John Snow. Pour ma part, je me suis arrêtée à l'épisode 2 de la saison 1 parce que j'étais très triste de voir mes héros complexes réduits à des archétypes cavaler dans tous les sens, la tête de Cersei m'a donc fait peu d'effet. Pour ceux que ça intéresse, les événements ici présentés s'étalent de la fin de la saison 3 à la saison 5.

Un Forrrester de famille. L'on nous raconte ici l'histoire d'une petite famille du Nord, les Forrester. Et c'est là la seule nouveauté, pas inintéressante au demeurant, de cette production Telltale. Au lieu de jouer un personnage, comme dans *The Walking Dead* ou *The Wolf Among Us*, ou deux héros aux actions intimement liées, comme dans *Tales from the Borderlands*, vous allez ici vous fader toute la famille : le frangin, resté à gouverner dans le château familial d'Ironrath, l'écuyer, injustement envoyé aux confins du royaume, la sœurette, femme de chambre à Port-Réal, ou le fils prodigue, parti mener une vie de mercenaire du côté d'Essos. Quelques changements dans les grandes forces politiques menacent la famille, chacun de ses membres en est averti, et devra donc manœuvrer, avec en tête le souci du devenir de la Maison. Il s'agira donc à peu près toujours d'hésiter entre honneur et loyauté envers ses ancêtres à coups d'options de dialogues.

I GoT the blues. Là où c'est un peu dommage, c'est que les ficelles utilisées sont de la taille de troncs de baobab. Vos choix, comme d'habitude, importent peu. Pire, on vous force perpétuellement à vous déchirer intérieurement, tout ça pour des nèfles. Mais ce n'est, hélas, même pas le plus gros reproche que l'on puisse formuler envers une réalisation de piètre qualité : quelques arrière-plans soignés ne parviennent pas à faire oublier des graphismes indigents, des animations pathétiques et des voix qui sortent parfois d'un bocal. Le type de délices que l'on réservera donc aux inconditionnels, du genre à appeler leurs filles Daenerys et Khaleesi.

Notre Avis :
Techniquement tristounet, visuellement déprimant, ce *GoT* façon Telltale ne pourra séduire que les fondus de la série, et encore, au prix d'immenses frustrations. Si votre truc c'est les bouquins, relancez plutôt le *GoT* de Cyanide. Et si vous n'en avez rien à carrer du Nord, des Stark et de tout ça, passez votre chemin, vous ne loupez rien.







Vous qui entrez ici, abandonnez toute espérance. Les jeux multi locaux auront raison de vos soirées, de vos amis, de votre raison.

par Netsabes

Mayan Death Robots

… ET LE ROYAUME DU CRÂNE DE CRISTAL

Mayan Death Robots a failli être victime d'un délit de faciès : avec sa bouille de jeu amateur surproduit, il nous avait découragés dès le départ. Et puis, Izual, seul contre tous, nous a convaincus qu'il fallait y jouer, qu'il s'agissait d'une véritable petite pépite bien planquée. Et le bougre avait raison ! Dommage, du coup, que Zuzu boude depuis dans son coin, incapable de gérer ses défaites à répétition. Triste histoire.





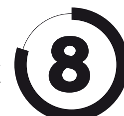
Comme son titre bien direct l'annonce, *Mayan Death Robots* (qui se réduit en *MDR*, ceci n'est pas une blague) ne prend pas de gants : sur chaque map d'une Amérique du Sud qui se fait envahir à répétition par les conquistadors et tout ce que l'univers contient d'aliens, *MDR* (ha ha) place deux robots qui se font face. L'un, à droite, regarde vers la gauche, et l'autre fait pareil dans l'autre sens. Chacun est équipé de deux capacités (généralement un tir direct et un tir indirect, du genre grenade ou bidule chelou qui creuse le sol ou autre, qu'importe, le jeu ne manque pas d'armes idiotes), de la possibilité de sauter et de matériaux de construction (ils gagnent un bloc par tour, dans la limite de cinq à la fois). Que faire avec tout ça ? Se tirer dessus, bien sûr ! Là, première subtilité : *MDR* (hu hu) se joue par tours, mais par tours simultanés : les deux joueurs choisissent leurs armes, visent et tirent en même temps, donnant à chaque round un petit côté pierre-feuille-ciseaux apocalyptique. Car bon, on n'y va pas mollo sur les explosions : comme dans un *Worms*, le décor est excessivement destructible, et un bon joueur pourra tout à fait s'en sortir en exploitant le terrain au lieu de bourriner son opposant.

Fourberies et grosses roquettes. La seconde subtilité majeure de *MDR* (he he), c'est que votre but n'est pas de détruire votre opposant, mais de détruire son cœur, judicieusement enterré bien profond derrière lui (et de même pour le vôtre, que vous devez protéger). À chaque tour, il faut donc calculer quelle est votre meilleure option : tirer sur le robot d'en face jusqu'à le faire exploser (il passera alors un tour avant de revenir) ? poser des blocs devant votre cœur pour le protéger ? vous faire une ouverture à la roquette jusqu'au cœur adverse, et tant pis si l'autre vous tire dessus ? ou faire le gros fourbe et effriter au maximum le terrain en espérant qu'un choc fasse tomber le cœur ennemi, pour une victoire surprise et immédiate ? Il faut aussi, évidemment, faire avec les capacités de votre machine : l'un est équipé de missiles pouvant attirer ou repousser, un autre peut créer des tornades, tel autre fait régner la foudre, un singe géant spamme à coups de bananes (véridique)… Chaque tour de *MDR* (ho ho) génère son lot d'explosions, de plans foireux foirés et de fous rires.

Genre : Worms XXL
Développeur : Sileni Studios (Belgique, doux pays des frites)
Éditeur : Soedesco Publishing
Plateformes : Windows PC, Mac, Linux (Xbox One et PlayStation 4 en 2016)
Langue : VF
Config. recommandée : n'importe quel PC
DRM : Steam
Téléchargement : 240 Mo
Prix : 15 euros

Notre Avis :
Ne vous laissez pas décourager par son aspect extérieur : à l'intérieur de *Mayan Death Robots* vit un magnifique petit être, plein de grâce, de rires, de grenades, de bonshommes de neige hyper agressifs et de tirs ratés.

Environ
15 €



Knight Squad

SACRÉ GRAAL !

Par Netsabes



Genre : *Pac-Man* multi
Éditeur / développeur : Chainsawesome Games (Canada, doux pays de la poutine)
Plateformes : PC Windows, Mac, Linux, Xbox One
Langue : VO
Config. recommandée : n'importe quel PC
DRM : Steam
Téléchargement : 135 Mo
Prix : 15 euros



Le risque, quand on fait un titre multi local pouvant se jouer de deux à huit, c'est qu'il ne soit pas aussi bon à deux qu'à huit. Et c'est le cas de *Knight Squad* : inutile d'y jouer si vous êtes moins de quatre personnes dans la pièce, il n'en vaut pas la peine (il y a bien des bots et l'option de jouer en ligne si vous êtes en solo, mais vraiment, autant faire autre chose). En revanche, à quatre ou plus, *KS* montre son vrai potentiel : celui d'un party game très facile d'accès, très simple à piger, où tout le monde peut rigoler même sans être très bon. Le principal mode de jeu (qui est loin d'être le seul, *KS* est particulièrement généreux de ce côté-là) place huit joueurs dans un labyrinthe vu de dessus, au centre duquel se trouve le Graal. Votre but, évidemment, est de le ramener à votre point de départ… mais encore faut-il survivre au voyage, car le gobelet est lourd, et le trimbaler vous ralentit énormément. Dans un jeu où le moindre coup d'épée vous occit et où tout le monde peut ramasser des armes au pouvoir démentiel, le Graal passe généralement son temps à changer de mains, jusqu'à ce que, enfin, un joueur approche de sa base avec la coupe… Ah, au temps pour moi, son voisin vient de le trancher en deux et de lui voler le Graal, qu'il peut désormais tranquillement transporter jusqu'à sa propre base, juste à côté. Et à ce moment-là, immanquablement, Maria Kalash se lance dans le plus démoniaque éclat de rire jamais entendu*.

7

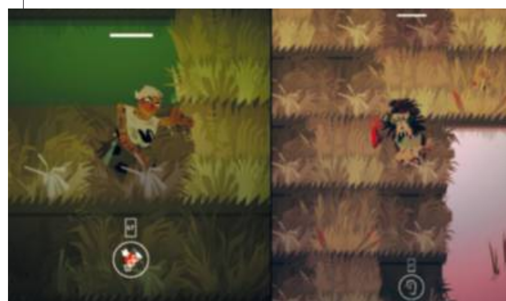
* Note de Kalash : calomnie !

Badblood

UN, DEUX, TROIS, POIGNARD !

Badblood se tire honorablement d'une mission difficile : adapter le cache-cache en jeu vidéo. Ici, deux joueurs s'affrontent, chacun devant retrouver l'autre sur un terrain (découpé en cases) vu de dessus. Tout le monde peut se déplacer à la vitesse qu'il souhaite, mais attention : le faire lentement permet de rester caché. Car voilà, dans *Badblood*, l'écran est coupé en deux, chacun sa moitié, centrée sur son personnage. Et surprise : le Nord ne pointe pas dans la même direction dans les deux moitiés. Vous pouvez donc librement tenter de vous orienter en regardant l'écran de votre adversaire : à moins d'être un maître en retournement mental d'images, ça ne vous sera que d'une aide limitée. Pourtant, c'est là l'essentiel du jeu : savoir repérer l'autre, savoir, surtout, l'attirer dans un piège en faisant semblant de bouger trop vite pour mieux apparaître sur son écran. D'une prise en main pas forcément évidente au départ (les mouvements sont hachés, les attaques doivent être bien préparées, la mort arrive souvent par surprise, surtout face à un joueur expérimenté), *Badblood* est peut-être à réserver aux joueurs les plus félons, les plus retors, qui prendront beaucoup de plaisir à jouer avec leur proie. Notez que même s'il est pensé avant tout pour deux joueurs, *Badblood* peut aussi se concevoir devant un parterre de spectateurs, prêts, comme des enfants devant Guignol et le gendarme, à vous crier des indices à la moindre apparition.

6



Genre : qui part à la chasse gagne sa place
Éditeur / développeur : Winnie Song (Canada, doux pays de la poutine, eh oui encore)
Plateformes : PC Windows, Mac
Langue : VO
Config. recommandée : n'importe quel PC
DRM : Steam ou aucun sur itch.io
Téléchargement : 100 Mo
Prix : 8 euros

par ackboo

Cityconomy

VERS LA BENNE À ORDURES ET AU-DELÀ

À la dernière conférence de rédaction, un collègue a dit : « *J'aimerais bien qu'on parle de* Cityconomy, *par contre, hors de question que ce soit moi, ça a l'air trop con.* » Comme je suis un chic type, je me suis proposé pour le test. Depuis, je n'adresse plus la parole à cette personne et je mets du polonium dans son café dès qu'elle a le dos tourné.





Le moteur graphique tombe régulièrement sous les 25 FPS sur un gros PC de joueur.

Cityconomy fait partie de cette nouvelle génération d'étranges jeux allemands. Vous savez, les *Furgzplüschaft Zimulator 2016* et autres *ShtraktenBurgsten Ultimate Konductor* qui proposent de devenir chauffeur de tramway dans la banlieue ouest de Hambourg ou opérateur de bulldozer à vapeur sur un chantier de Poméranie. Certains de ces jeux se vendent comme des petits pains ; inévitablement des studios tentent d'en faire des copies en espérant quelques ventes faciles. Ainsi est né *Cityconomy*, dans lequel le joueur commence sa carrière comme éboueur dans une ville avant de déverrouiller d'autres métiers captivants comme celui d'employé de la fourrière ou de préposé aux pelouses.

Simulateur de poubelle ou poubelle de simulateur ? Me voilà donc devant un gros camion (affichant la licence officielle du constructeur allemand MAN) avec pour première mission d'aller vider quelques bennes à ordures. L'animation de mon petit employé de voirie est catastrophique, encore pire que dans un jeu Bethesda, alors je monte vite dans le poids lourds. Les contrôles sont épouvantables, le véhicule se conduit comme un chariot de supermarché. Je me fraye un chemin au milieu du trafic automobile (les conducteurs IA sont cons comme des manches), je grille quelques feux rouges (aucune pénalité alors pourquoi se gêner ?) et m'approche d'une benne.

Je sors du camion et j'en profite pour jeter un œil au décor. Le moteur graphique est dégueulasse, on dirait un jeu programmé à la fin des années 1990 par un développeur fauché, avec des immeubles affreux, des arbres ridicules, des couleurs crados. C'est immonde. Même à l'arrêt, les roues du poids lourd tournent encore, ce qui vous donne une idée de la qualité des finitions. Je déploie les bras articulés du camion et j'y pousse la benne pour qu'elle s'y vide, avant de reprendre la route dans cet hallucinant décor cubiste. Subitement, mon camion s'enfonce d'un mètre dans le sol et s'immobilise. Un embouteillage se forme autour de moi, car les conducteurs IA sont incapables de changer leur trajectoire. Je tente de sortir du camion, mon personnage se retrouve lui aussi bloqué dans le sol. Je fais alors un point sur mon existence. Je repense à mon enfance, aux choix que j'ai faits, aux gens que j'aime. Je médite sur l'immensité du cosmos. Je m'interroge sur l'existence de Dieu. Y a-t-il une Force supérieure qui guide l'humanité ? Sommes-nous juste six milliards de mammifères dérivant dans l'espace sur un caillou géant ? Six heures plus tard, mon personnage est toujours moulé dans le bitume jusqu'aux hanches. Il est temps de passer à autre chose.

Genre : simulateur d'employé municipal
Développeur : Nano Games (Allemagne)
Éditeur : Astragon Entertainment GmbH
Plateforme : PC Windows
Config. recommandée : PC de joueur
Téléchargement : 2,1 Go
Langue : VO
DRM : Steam



Notre Avis : Réalisation misérable, gameplay insultant, bugs ubuesques, il n'y a rien à garder dans *Cityconomy*. Steam devrait mettre en place un minimum de contrôle qualité pour éviter que ce genre d'étron ne se retrouve dans sa boutique.

Environ 25 €

0


TEST

Star Wars : Battlefront

OUI, MAIS...

Et allez, vas-y Kahn Lusth, écris une intro qui fait rire parce qu'on en a bien besoin, par les temps qui courent. Mais en fait, non, on va se passer de la « goleri », comme disent les Canards de notre forum. Pourquoi ? Parce que j'ai envie d'attraper *Battlefront* pour lui éclater son nez et le finir avec ma grosse clé dynamométrique, afin qu'il apprenne à ne plus se contenter d'un service minimal. Mais coup de bol pour lui, le petit con est attachant, au point que je viens de passer une quinzaine d'heures à faire « *piou piou* » sans m'en rendre compte.

par Kahn Lusth

En fait, si ce petit gars avait deux bras, deux jambes et une inextinguible capacité à débiter des gros mots, je pense qu'il serait un peu comme moi. Eh oui, cette volonté de faire juste ce qu'il faut pour éviter les emmerdes me rappelle mes carnets de notes, toujours constellés d'une mention qui fit l'unanimité chez mes professeurs : « *Peut, mais ne veut pas.* » Ainsi, lorsque *Battlefront* déboule avec son regard blasé, pour ne pas dire bovin, j'ai un peu l'impression d'être face à un miroir. Au premier abord, le jeu ne laisse pourtant pas transparaître son excès de fainéantise, habilement dissimulé derrière un moteur 3D en béton armé. Qu'on se le dise, nous sommes en face du plus beau jeu de 2015 et celui-ci va vous coller de véritables mandales de cow-boy durant votre heure de découverte, avec son optimisation impeccable qui permet aux machines modestes de le faire tourner sans trop perdre de détails. Une partie graphique solide que je vais vous laisser mirer sur les screenshots qui ornent ces quatre pages, bien plus parlants qu'un long discours.

Une sorte d'ascenseur émotionnel ou le meilleur côtoie le pire.

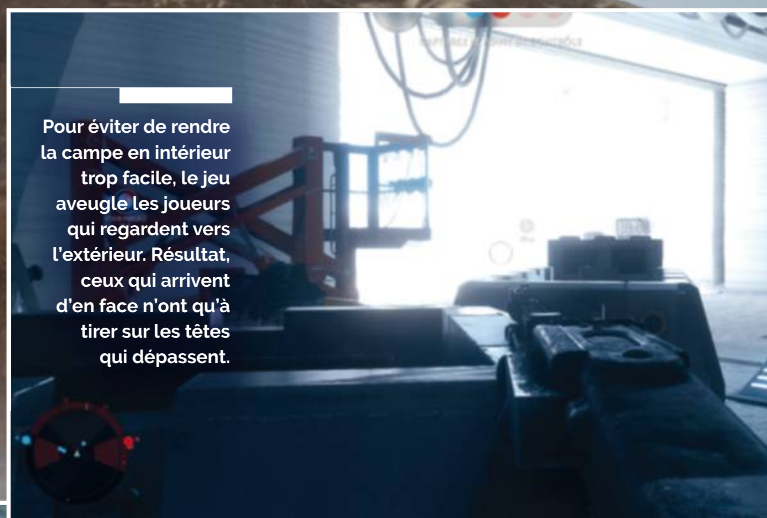
Avec un peu de pod, ça passe. Qui plus est, ce constat de solidité ne disparaît pas tout de suite, puisque les modes de jeu proposés sont nombreux. On peut même parler d'opulence quand un soft vous offre dix variantes de multijoueur, une poignée de missions coopératives et autant de solo pour se faire la main. Sans tout vous lister dans le détail, parce qu'on n'a pas toute la nuit, on retiendra essentiellement les réussites que sont le Drop Pod, opposant deux équipes de huit joueurs dans une capture de points qui apparaissent aléatoirement, ainsi que le Marcheur où les Impériaux tentent de faire passer leurs AT-AT au travers des lignes rebelles. Hélas, le reste n'est clairement pas au niveau, que ce soit à cause de certains modes qui mettent en exergue le pire défaut du jeu que sont les héros (voir encadré page suivante). D'autres, pas forcément ratés, réussissent pourtant à devenir frustrants avec leurs points de respawn aléatoires qui nous font revenir au milieu des ennemis ou à une plombe de notre objectif. Et je ne vous parle même pas de la catastrophe des maps sur Endor, sans doutes designées par un stagiaire qui n'a pas vu certains culs-de-sac dispensables ou le déséquilibre flagrant du mode Marcheur en faveur des Rebelles.

Vous montez ou vous descendez ? *Battlefront* est donc, malgré lui, une sorte d'ascenseur émotionnel ou le meilleur côtoie le pire. Ou l'instant de grâce s'acoquine avec la rage intense. Par exemple, impossible de ne pas ressentir le souffle épique qui s'en dégage, lorsqu'on galope sous le feu des rebelles, entre les pattes d'un AT-AT et pendant que des TIE Fighters fendent le ciel en hurlant. Une immersion totale… jusqu'à ce que l'on croise un de ces « Superbonus » (oui, oui…), bleu et tournoyant. Avec ce système issu des années 1990, les développeurs ont pourtant voulu éviter l'écueil des campeurs de véhicules, aujourd'hui considérés comme la onzième plaie d'Égypte. C'est bien. Très bien, même. Mais dans ce cas, pourquoi avoir placé ceux qui permettent d'obtenir un véhicule ou un héros sur des points fixes, que les joueurs connaissent déjà par cœur ? Hein ? Pourquoi ? Parce que c'était trop compliqué de faire comme les autres bonus qui, eux, sont aléatoires ? Bordel, ça me donne envie de les gifler avec une brique.

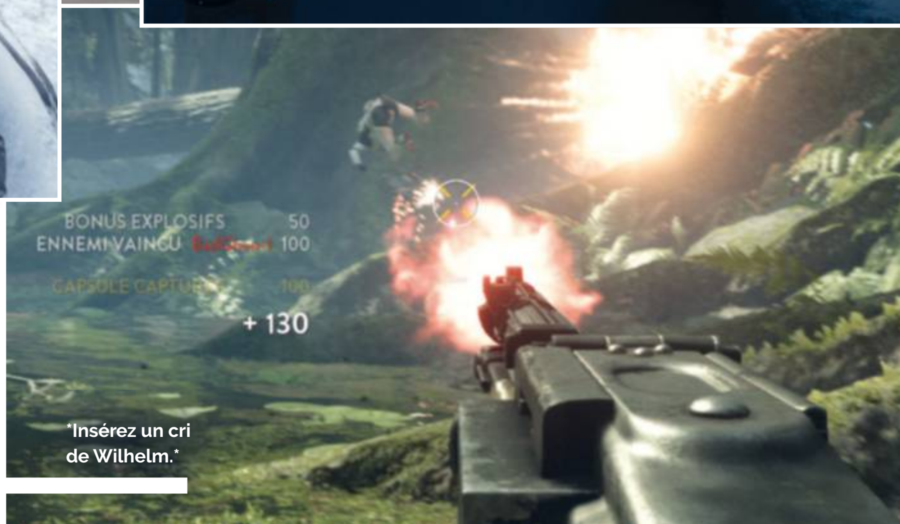
Il est trop shoot. Sans doute sous l'effet de la colère, on se met alors à tirer partout et là, le jeu nous démontre une partie shoot bien construite. Ici, les armes ont du punch, le système de refroidissement qui justifie l'absence de chargeurs fonctionne bien et on apprend rapidement à ne plus épauler pour tirer sur les méchants à courte et moyenne portée. Oui, *Battlefront* n'est pas du genre

Genre : FPS / TPS
Développeur : EA Digital Illusions CE (Suède)
Éditeur : Electronic Arts
Plateformes : Windows PC, PS4, Xbox One
Config. recommandée : PC de joueur
Téléchargement : 27 Go
Langue : VF
DRM : Louuuule, il demande s'il y a un DRM pour un jeu en ligne, mais louuule ! Bon, OK, Origin.





Pour éviter de rendre la campe en intérieur trop facile, le jeu aveugle les joueurs qui regardent vers l'extérieur. Résultat, ceux qui arrivent d'en face n'ont qu'à tirer sur les têtes qui dépassent.



Insérez un cri de Wilhelm.



Incarnez Bob la Fête

Au détour d'un couloir ou d'un rase-mottes en avion, il arrive qu'un joueur obtienne un bonus qui lui permet d'incarner un héros. Sur le papier, l'idée, propice à varier les affrontements, a du bon. Mais dans les faits, *Battlefront* se plante comme tous ses prédécesseurs. Difficile par exemple de ne pas rire en voyant arriver un Palpatine qui explose tout le monde en virevoltant dans tous les sens, au point que l'on se demande si ses animations n'ont pas été conçues pour la prochaine comédie musicale de Kamel Ouali. Mais d'une manière générale, le sentiment le plus dérangeant reste celui de n'être qu'un vulgaire tas de chair à canon lorsqu'on tombe face à un joueur dont le seul mérite est d'avoir décroché le ponpon du manège avant les autres.

à donner un vrai recul à ses armes, ce qui risque d'en irriter plus d'un, sans parler des malades mentaux qui peuvent s'écharper pendant des heures sur Internet pour savoir si un fusil laser recule vraiment. Mais pire encore, la plupart des grenades sont assujetties à un simple délai d'utilisation et non à une réserve dans l'inventaire du joueur. Résultat, une pluie d'explosifs s'abat en permanence sur la tronche de la piétaille qui n'en demandait pas tant, rappelant ainsi les plus grandes heures de la map Métro de *Battlefield 3*. Allez, tout ceci n'est finalement pas bien grave, puisque le titre s'adresse avant tout aux fans de *Star Wars*, avec sa prise en main facile et sa mort indolore, tout juste bonne à nous renvoyer illico sur le champ de bataille. À moins que Dice ne cherche à plaire aux puristes du FPS, avec des headshots ravageurs et ses quelques flingues puissants mais qui demandent du doigté. À trop vouloir ménager ces deux populations sur un seul et même titre, quelque chose me dit que la fréquentation des serveurs pourrait dégringoler rapidement.

Le retour de la mort qui ne tue pas. À moins que ça ne soit le netcode qui pousse certains à déserter plus rapidement que prévu. Aussi curieux que cela puisse paraître, la sensation de « dents de scie » de *Battlefront* se ressent jusque dans ses performances, avec des matchs où l'on roule sur tout le monde, suivis d'autres où l'on incarne le gibier de service. Si le game design y est certainement pour beaucoup (ceux qui se sont fait découper en boucle par Vador le confirmeront…), une petite partie du problème semble également provenir du fameux netcode. Pour le moment, personne n'est en mesure de dire si des pertes de paquets, un mauvais tickrate ou une mauvaise foi intersidérale sont en cause, mais de nombreux joueurs s'accordent à dire que, comme *Battlefield 4* avant lui, le petit dernier de Dice s'englue à son tour dans la longue tradition de jeux multi au netcode potentiellement foiré. Or, pour être honnête, il faut avouer que le problème actuel est bien loin des catastrophes de son aîné, même s'il est encore trop fréquent de toucher quelqu'un sans faire de dégâts, de crever alors





Parfois, l'immersion dans un jeu vidéo, ça ne tient pas à grand-chose.



qu'on semblait être à l'abri ou encore, de lancer une grenade qui n'explosera jamais, parce que le serveur nous a considéré comme mort avant de recevoir l'information.

Au prochain niveau : une moustache. Enfin, jeu de 2015 oblige, *Battlefront* débarque avec sa cohorte de trucs et de machins à débloquer au fil des niveaux et des crédits accumulés en jouant. Au cœur de cet élément de gameplay se trouve un système de main, plutôt intéressant puisque chaque joueur doit composer deux decks contenant chacun une carte de boost (dégâts, précisions, scanner environnemental…) et deux cartes d'équipement (fusil de sniper, jetpack, grenade…), ainsi qu'une dernière qui sert de compétence passive, permettant par exemple de ne plus apparaître sur le radar.

Le plus beau jeu de 2015, qui va vous coller de véritables mandales de cow-boy durant votre heure de découverte.

Génial ? Oui, car cela oblige les joueurs à être créatifs. Non, car les déblocages sont bien fades. Les armes se ressemblent toutes, la plupart des cartes sont archi-classiques. On aimerait se consoler avec la customisation du personnage, qui permet d'obtenir de nouvelles moustaches et autres couleurs de peau pour notre avatar, mais celle-ci est encore plus fade puisque cantonnée au visage. Certes, on note la possibilité de jouer un rebelle extraterrestre, un scout impérial ou un shadowtrooper, mais ces rares options intéressantes sont réservées à ceux qui ont eu la patience de grinder pendant des dizaines d'heures pour atteindre le niveau 50. Au final, en dehors de l'excellent pistolet DL-44 et de quelques rares cartes et blasters, les déblocages de *Battlefront* ne vendent pas suffisamment de rêve pour nous pousser à y revenir.

Au service des fans. Nous voici donc à la fin de ce test et face à l'épineuse question « faut-il balancer 60 euros là-dedans ? » D'un côté je ne peux m'empêcher de penser que ce titre aurait terminé sa carrière dans un bain de sang s'il n'avait pas arboré un déguisement Star Wars. Mais de l'autre, en le prenant pour ce qu'il est et non ce qu'il aurait pu être, *Battlefront* reste une chouette distraction, pour peu que l'on soit sensible à son fan service. On peut certes reprocher beaucoup de choses au petit dernier de Dice, il n'en reste pas moins qu'aucun shooter ne nous a jamais aussi bien immergé dans l'univers de George Lucas. Sur ce point au moins, le contrat est rempli. Dans de telles conditions, difficile d'en vouloir au fan absolu ou même au simple enthousiaste qui part s'ébrouer une trentaine d'heures sur le jeu avant de passer à autre chose. Quoi qu'il en soit, il ne s'agit certainement pas du hit de l'année et je plains d'avance le type qui a poussé Electronic Arts à viser les 13 millions d'exemplaires vendus.

N.B. : On ne vise pas forcément les 13 millions d'exemplaires vendus non plus, mais sachez qu'un guide sur *Battlefront* est présent dans notre hors-série *Canard PC* sur Star Wars, actuellement en kiosque.

Notre Avis :
Ce serait un crime de vous dire d'acheter *Battlefront* sans réfléchir. Certes, le jeu n'est pas désagréable, mais les limitations de son gameplay visant à ménager la chèvre qu'est le fan de *Star Wars* et le chou qu'est le joueur de FPS en font un produit moyen, lissé pour tenter de plaire au plus grand nombre. Si le fan de *Star Wars* qui tend déjà ses pis pour se faire traire ne verra aucun inconvénient à débourser 60 euros dans un tel jeu, beaucoup d'autres ne seront sans doute pas de cet avis. Il vous appartient donc d'estimer votre niveau de sensibilité à la Force, avant de passer à la caisse.

Environ **60 €**



par Ivan Le Fou

World of Tanks Generals

LE DÉÇU DES CARTES

Ami lecteur, toi qui regardes cette page d'un œil fatigué, tu te dis peut-être « *Hmm,* World of Tanks + C&C Generals… *Wargaming aurait-il pondu un jeu de stratégie en temps réel pendant ma sieste ?* » Hélas non, il ne s'agit que d'un jeu de cartes en free-to-play exploitant l'univers de *World of Tanks*.*

* Et qui n'a rien à voir avec le jeu de cartes physique « World of Tanks Rush » de juin 2014.



Fond noir, damier gris, cartes sombres… votre navigateur respire soudain le fun et la joie de vivre.



Sur la ligne du haut, vos cartes en ligne. En bas, votre deck. Nulle part, des options de tri et de présentation qui faciliteraient la vie.

C'est marrant le marché des jeux vidéo de cartes : tout le monde retient la principale leçon du succès de *Hearthstone* (les jeux de cartes, ça peut marcher !), personne celles de l'échec de *Scrolls* (les jeux de cartes sur échiquier et sans paquets, ça marche pas !). Donc, *WoT Generals* est un jeu de cartes sur échiquier et sans… Vous me voyez venir, là ?

Arbre à cartes. Aux coins opposés d'une grille de 3 x 5 cases, deux généraux (russes, américains ou allemands pour l'instant) s'affrontent jusqu'à épuisement des points de vie de leur quartier général. Pour détruire l'adversaire, il s'agit de mettre en jeu des tanks, d'autres tanks, des artilleries et encore des tanks qui pourront se déplacer d'une ou deux cases par tour pour aller câliner unités ou base ennemies.
Le système de ressources est simple : chaque QG procure 5 points de carburant par tour, et certaines unités augmentent ce total tant qu'elles sont en jeu. Les joueurs piochent une carte par tour et chaque carte demande des points de carburant pour être jouée.
Excepté ce système de ressources en partie fixe, le système de jeu est extrêmement classique. Chaque unité possède une valeur en attaque (les points de dégâts infligés, y compris en riposte une fois par tour) et en défense (les points de vie). Elles sont complétées par des cartes « ordre » (des sorts) ou des « escadrons », unités spéciales qui renforcent le QG.

Web of Tanks. Dès les premiers tours de chenilles, la déception s'installe. Avec des mécaniques de jeu aussi peu inventives et des unités qui se ressemblent beaucoup, les parties sont extrêmement monotones et semblent longues (2 minutes par tour, 15 minutes max par joueur par partie). Il ne faut pas compter sur les différences entre les camps (très peu marquées) pour apporter de la variation. En prime graphiquement, *WoT Generals* s'avère rudimentaire (c'est un jeu web, entièrement dans le navigateur).
Pour acquérir de nouvelles cartes et améliorer son deck, pas de paquets aléatoires classiques : le joueur doit parcourir carte par carte toutes les étapes d'un arbre technologique touffu. Ce système, classique chez Wargaming, est d'une épouvantable lenteur et prive le joueur de tout impondérable. Et comme si cette épreuve ne suffisait pas, il lui faut en prime affronter l'une des pires interfaces de création de decks imaginables.
Bref, ce n'est pas *World of Tanks Generals* qui vous fera décrocher de *Hearthstone* ou vous consolera de la fin de *Scrolls*. Allez plutôt voir *Duelyst*, dont le jeune Pipomantis dit du bien page 62.

Genre : jeu de cartes
Développeur / éditeur : Wargaming.net
Plateformes : Windows PC et iOS
Config. recommandée : un navigateur web ou un iPad iOS 7
Langue : plein, dont anglais et français
DRM : free-to-play



Notre Avis :
WoT Generals n'est pas un bon jeu de cartes. Mou, trop terne, il n'a suscité chez moi que des bâillements, d'autant qu'il prive même le joueur de suspense et de surprise dans l'acquisition de nouvelles cartes. Ce n'est pas non plus un très mauvais jeu : il est propre sur lui et fonctionne bien. Je me suis ennuyé, mais comme c'est un free-to-play, vous n'êtes pas obligé de me croire sur parole : vous pouvez essayer vous-même.

free-to-play





TEST CONSOLE

Testé sur 3DS





Genre :
RPG
Développeur :
Alphadream (Japon)
Éditeur :
Nintendo
Plateformes :
3DS
Langue :
français

par Pipomantis

Mario & Luigi : Paper Jam Bros
Frères à repasser

Comme on va une fois par an chez sa grand-mère pour récupérer un bisou et un billet de 50 euros, j'aime bien, chaque année et demie, me faire le dernier *Mario & Luigi*. La série n'arrête pas de nous offrir des RPG adorables et rigolos, avec à chaque fois une petite idée « fil rouge » idiote et astucieuse qui change assez la donne pour y retourner.





Les images de ce test proviennent directement de l'éditeur.

Mario et Luigi accompagnés de leurs bébés, Mario et Luigi dans le corps de Bowser, Mario dans les rêves de Luigi… tout y est passé ou presque. Pas fou, Nintendo continue sur sa lancée mais, apparemment à court d'idées, se la joue Marvel avec un crossover qui mélange différentes timelines et dimensions. Bon, on est encore loin de Galactus, mais en ouvrant un livre magique, les héros du Royaume Champignon libèrent tout le casting de *Paper Mario*, les RPG où le plombier se plie, se gaufre et se froisse, comme Izual quand il perd à un jeu multi. La structure de base est toujours la même (beaucoup de blabla, des énigmes solubles par un enfant de quatre ans et des combats au tour par tour où il faut appuyer en rythme selon les attaques que l'on inflige) mais, au lieu de s'appuyer sur une seule idée qui enrobe le jeu, Nintendo les multiplie jusqu'à l'écœurement. Ça commençait pourtant bien, avec un Paper Mario qui apporte un peu de fraîcheur aux combats (ce qui nous fait maintenant trois héros à gérer) avec des attaques originales et rigolotes. Il y a aussi ces cartes à collectionner, qui octroient des pouvoirs spéciaux lors d'affrontements et apportent une petite touche tactique pas désagréable.

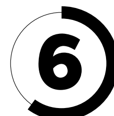
J'ai papier, je me noie. Et puis soudain, la catastrophe. Les développeurs d'Alphadream décident d'ajouter une tonne de séquences de gameplay imbitables et inintéressantes qui viennent alourdir le rythme du jeu. Par exemple la chasse aux toads de papier, où il faut fouiller des niveaux pour y trouver ces foutues mycoses parlantes et leur courir après pour les plaquer au sol. Trépidant. Mais il y a pire avec les batailles de « Titancartons », des combats nuls, mous et lents à bord d'un Mario géant en origami. Conçues en dépit du bon sens, ces séquences ne servent à rien et handicapent clairement le jeu. Et c'est sacrément triste, cette histoire, parce que *Paper Jam Bros.* fait aussi des efforts dans le bon sens. Les combats à trois sont vraiment excellents, le système des cartes est rigolo, la plupart des didacticiels envahissants sont dorénavant facultatifs et le jeu permet même d'accélérer les cinématiques un peu trop bavardes. Pour autant, celles-ci sont toujours trop présentes, les nouvelles mécaniques de gameplay s'essoufflent plus vite que Michel Houellebecq après trois chapitres et il manque un petit truc, ce petit quelque chose qui rendait les autres épisodes magiques. Un pas en avant, un pas en arrière, *Mario & Luigi : Paper Jam Bros.* est, comme la bière et les cacahuètes pour Jean-Claude Van Damme, le mouvement perpétuel à la portée de l'Homme. 

Notre Avis :

Quand *Mario & Luigi : Paper Jam Bros.* suit ses aînés, il brille de mille feux. Malheureusement, plein de mauvaises idées viennent s'ajouter à la recette. Et quand on se prépare un bon milk-shake à la fraise puis qu'on y ajoute du gravier et du sable, la mixture perd de son goût.



Environ **40 €**





Fast Racing Neo
Schnellshock

Genre : Schnell und wild
Développeur / éditeur : Shin'en (Allemagne)
Éditeur : Nintendo
Plateforme : Wii U
Langue : VF

Écoutez-moi, mes ouailles ! Si nous sommes aujourd'hui réunis en cette église, c'est parce que *F-Zero GX* m'a parlé. Dans mon sommeil, il est arrivé vers moi et m'a dit : « *Pipomantis, toi qui es si beau, jeune et fringant, préviens les tiens que mon fils arrive.* »* Et me voilà devant vous. Sœurs, frères, parents, enfants, le nouveau messie est parmi nous. Et il s'appelle *Fast*.

par Pipomantis

Il y a de grandes chances pour que le nom Shin'en vous soit inconnu. Pourtant, ce studio allemand a été fondé en 1999 et est l'auteur du cultissime *Käpt'n Blaubärs verrückte Schatzsuche* sur Game Boy Color. Si l'on oublie les jeux à licence pour manger autre chose que du carton en fin de mois, Shin'en a développé quelques titres plutôt sympathiques dont *Fast Racing League* en 2011 sur Wii. Plutôt joli pour une console aussi puissante que Kahn Lusth face à un poney arc-en-ciel, le titre était un hommage à peine déguisé aux jeux de course futuristes comme *WipEout* et *F-Zero* mais y ajoutait une petite idée piquée à *Ikaruga*. Pendant que l'on traçait à 700 km/h dans des caisses à savon sur coussins d'air, il fallait changer la « polarité » du vaisseau selon la couleur des plaques de boost et autres obstacles placés sur la piste, comme si les chicanes dégueulasses à grande vitesse et les dénivelés traîtres ne suffisaient pas. Cette mécanique, maligne et originale, a aidé à faire de *Fast Racing League* un jeu tout à fait fréquentable, même si son statut d'exclusivité Wiiware ne l'a pas vraiment aidé à devenir un carton international dont on parlera dans vingt ans avec des trémolos dans la voix. Pas échaudés pour autant, les gars de Shin'en ont hurlé « *MAXIMUM STÄRKE SCHNELL SCHNELL* » et ont planché sur une suite destinée à la Wii U.

F-Zero UX. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que c'est une franche réussite. *Fast Racing Neo* est tout simplement le plus bel héritier actuel des *F-Zero* et autres *WipEout*. Comme chez son aîné sur Wii, on reprend le concept de courses antigravité et de couleurs à changer en fonction des boosts, sauts et autres portails sur les circuits. Le level-design est inventif et parfois surprenant avec notamment des petites surprises comme des météorites ou des papattes de mechas qui tombent sur la piste. J'ai un peu chialé sur la difficulté du jeu une fois la première ligue terminée mais, hormis des petits soucis d'air control sur certains sauts, rien ne semble vraiment injuste. Enfin, il faut savoir que le titre ne ment pas sur la marchandise. *Fast* va vite. Il va VITE. Il TRACE SA RACE. C'est une ligne de coke coupée aux amphét' sur une Lamborghini, elle-même garée à bord d'une fusée en plein décollage, branchée sur une dynamo alimentée par Usain Bolt, et c'est absolument jouissif. Et pour ne rien gâcher, la bestiole tourne à 60 FPS et se paye des graphismes particulièrement choucards. Le genre idéal, quoi.







Ça ne se voit pas sur les images, mais Shin'en a embauché la voix de *F-Zero GX* pour commenter les courses et ça me fait pleurer de joie.

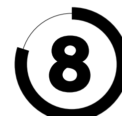
* Traduction approximative de l'araméen ancien.

Notre Avis :

Si ça ne tenait qu'à moi, *Fast Racing Neo* prendrait 9. Mais la vie est une affaire de concessions et de retenue. Et puis faut pas déconner, c'est pas *Undertale* ou *Bloodborne* non plus. Pour autant, c'est le meilleur achat que vous pourrez faire cette quinzaine si vous possédez une Wii U.



Environ **15 €**



 Ubisoft Montpellier, 300 Mo, free-to-play

Rayman Adventures

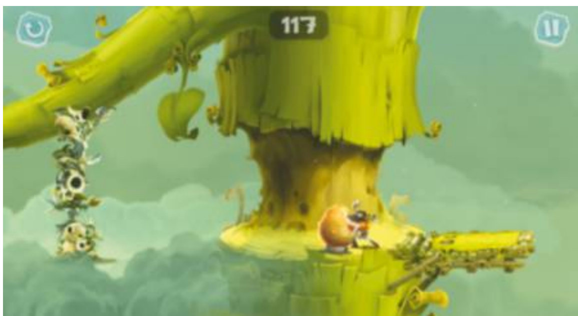
par **NETSABES**

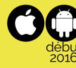
Il y a quelques années, Ubisoft bravait courageusement les flots d'immondices de l'App Store et sortait *Rayman : Jungle Run*, une parfaite adaptation du jeu de plateforme au support mobile. Bien pensé, joli, généreux, avec un modèle économique ne prenant pas son client pour une vache à lait, *Jungle Run* offrait un bel espoir pour l'avenir d'Ubisoft sur mobile. *Rayman Adventures* fait tout le contraire : Ubisoft Montpellier a certes repris les magnifiques graphismes de *Rayman Legends*, saupoudré de contrôles bien pensés, mais a plongé le tout dans une infâme bouillie de niveaux inintéressants, répétitifs et sans défi, dont le seul but est de vous pousser à collectionner des petites créatures que vous ne débloquez que toutes les quelques heures (à moins de dépenser vos euros chèrement acquis). Respectez-vous, rejouez plutôt à *Jungle Run*.

5







 Ankama, 100 Mo, 2 €

début 2016

King Tongue

par **PIPOMANTIS**

King Tongue est un jeu idiot. Mais vraiment hein, il est tout débile, il rigole bêtement et il se salit quand il mange. Mais *King Tongue* est fameux. Vous y incarnez donc le fameux Roi Langue, qui utilise son bel et long organe comme un grappin pour annihiler les méchantes bananes qui lui veulent du mal (moquez-vous, mais ça reste un scénario meilleur que dans la plupart des jeux sortis cette année). Le titre se manie comme un charme – avec une préférence pour la tablette mais le téléphone n'est pas en reste – et son enrobage concon s'avère absolument réjouissant. Chaque monde permet de jouer un nouveau personnage et de changer d'attaque spéciale (explosion des ennemis proches, possibilité de les attirer vers soi) et on enchaîne les niveaux avec plaisir et fluidité. C'est très bien, ça, dites-moi.

8





 The Coding Monkeys, 40 Mo, 3 €

One Button Travel

par **NETSABES**



Quelques mois après la sortie de *Lifeline*, les variations sur le même concept (un livre dont vous êtes le héros, mais où vous discutez et aidez en fait un autre personnage en pseudo-temps réel) se multiplient, avec plus ou moins de succès. *One Button Travel* est l'un des exemples les plus intéressants. Malgré une écriture faiblarde et un scénario qui peine à immerger le joueur (votre interlocuteur *in-game* vous voue une confiance inaltérable, justifiée à l'arrache de la façon la plus tarabiscotée possible), le jeu bénéficie d'une interface très soignée et d'une bonne petite ambiance de mystère qui pousse à continuer. Signalons aussi l'existence de Choices (par Tin Man Games), qui, sur fond de thriller apocalyptique, tente de transposer le modèle en feuilleton hebdomadaire, avec abonnement payant (1 euro par mois).

5



Noodlecake, 50 Mo, 3 €

Last Horizon

par **PIPOMANTIS**

La Terre est détruite. Il ne reste plus que vous. Enfin, vous et votre petit vaisseau. Vous voilà donc condamné à errer dans l'espace à la recherche d'un nouveau monde habitable. Avec le peu de fuel et d'oxygène à bord, il va falloir très vite trouver des planètes à miner pour régulièrement vous refaire une santé. De plus, de nombreux corps astraux (astéroïdes, comètes, trous noirs) viendront compliquer votre tâche. Et puis, c'est qu'il est fragile, votre petit esquif spatial. Pour peu que vous ayez le malheur d'atterrir un peu brutalement ou de jouer au plus fort avec la lune d'une planète que vous comptez piller, votre aventure peut très vite s'arrêter. Agoraphobe à l'extrême, *Last Horizon* est un titre désespérant, un peu répétitif mais sacrément bien mené.





Antoine Latour, 450 Mo, 2 €

Maestria

par **NETSABES**

De loin, *Maestria* ressemble à une énième repompe des visuels de *Monument Valley*... mais même s'il y a bien des points communs de ce côté, le reste du jeu n'a rien à voir avec la balade pépère d'Ustwo et ses énigmes pour enfants en maternelle. Non, ici, les casse-tête sont une chose que l'on prend visiblement très au sérieux. Le principe : chaque niveau contient plusieurs cloches et votre petit personnage, qui, si vous le touchez, va émettre une onde sonore circulaire (autrement dit, un cri). Votre but : vous débrouiller pour que l'onde touche les cloches dans le bon ordre, soit en vous déplaçant, soit en déplaçant les cloches, soit en plaçant un répétiteur, ou un bidule pour annuler l'onde... Dès la deuxième dizaine de puzzles (sur plus de 150 énigmes au total), il y a de quoi choper une migraine. Seul vrai regret : la vue en perspective complique inutilement le calcul de distance entre les différents éléments du jeu.









Arif Games, 50 Mo, 3 €

Dark Fear

par **PIPOMANTIS**

J'ai lancé *Dark Fear* sans trop y croire, en m'attendant à un jeu un peu bateau qui surfe sur la vague retro comme beaucoup avant lui. Mais plus qu'un point & click opportuniste, *Dark Fear* est une lettre d'amour aux jeux d'aventure de Sierra des années 1980. Réveillé sans aucun souvenir dans une cabane au milieu des bois, notre héros devra retrouver le chemin du village le plus proche et combattre (grâce à un système simple mais très efficace) des hordes d'animaux sauvages et de monstres. Baigné par une ambiance lugubre et enrobé d'une réalisation fidèle aux jeux DOS de l'époque, *Dark Fear* m'a happé. Malgré la fureur d'un bouclage autour de moi, j'étais tout entier dans son atmosphère dingue et, bien qu'il soit un peu court et qu'il y ait parfois un peu trop de chasse aux objets cachés, je vous le recommande chaudement.



Score: 39 of 410 Gold: 5 HP: 20/20









AU SECOURS, LES JEUX VIDÉO M'ENNUIENT



Faire un burn-out de jeu vidéo peut arriver à n'importe qui. Cette maladie – car oui, c'en est une – est souvent tabou. La victime, honteuse d'avoir perdu la flamme qui consumait autrefois son cœur, tente de se justifier maladroitement avec ces phrases qu'on a tous déjà entendues : « *Non mais là, je n'ai plus trop le temps de jouer* », ou encore le fameux « *mon ordinateur n'est pas assez puissant* ».

Évidemment, ce n'est qu'un ramassis d'excuses bidon. Un joueur passionné trouve toujours du temps pour jouer ou de l'argent pour s'acheter une nouvelle carte graphique refroidie au nitronium azoté. Alors, que faire lorsque la passion vidéo-ludique disparaît ? Lorsque le frisson de lancer un nouveau jeu vidéo n'existe plus ? Lorsque tronçonner 80 orcs ou génocider deux races extraterrestres en l'espace d'un après-midi ne provoque plus rien ? Ne rigolez pas, c'est un sujet grave. Chez *Canard PC*, où nous avons l'obligation contractuelle de passer douze heures par jour devant des jeux vidéo, chaque rédacteur a un jour été confronté à ce problème. Voici nos conseils pour traverser cette épreuve difficile :

Arrêtez d'acheter 20 jeux par mois en promo sur Steam. « *Fais manger une tartiflette à un homme et il léchera ta cuillère. Fais manger mille tartiflettes à un homme et il te gerbera sur les pompes* », disait Fong-Chu, célèbre poète chinois du IVe siècle. Par cette métaphore, il exprimait l'importance de la rareté dans la force du désir. Le problème du jeu vidéo actuel, c'est qu'il n'entretient plus la rareté. Comment se motiver à explorer un nouvel univers lorsque vous avez déjà quinze jeux sur votre disque dur, dont douze qui n'ont jamais été lancés plus de trois minutes ? Cette surabondance, portée par une offre pléthorique et des prix toujours plus bas, crée les conditions de l'écœurement. Telles les fashionistas qui ne savent plus quel chemisier choisir au milieu de leur dressing gigantesque, certains joueurs lancent Steam, contemplent les 600 titres qu'ils ont achetés sur les deux dernières années et se disent « *je n'ai plus rien à jouer* ». Ne tombez pas dans ce piège. Il faut réapprendre à jouer comme dans les années 1990, lorsqu'un joueur s'offrait un titre à 500 francs tous les six mois et l'essorait jusqu'au trognon.

Soyez prêts à faire des efforts pour vous amuser. Internet, ce n'est pas une exagération, a divisé notre capacité d'attention par 150. Nous passons des heures sur Twitter à lire en rafale des bouts d'information, nous zappons d'un article Reddit à un Top 10 posté sur Facebook. Du coup, nous attendons la même rapidité et la même densité de tous les contenus que nous consommons. Les cinéastes l'ont bien compris, avec l'inévitable séquence d'action-explosion-hurlement de 10 minutes qui ouvre désormais chaque blockbuster hollywoodien pour capter l'attention. Il faut donner le plus rapidement possible au consommateur sa petite dose d'hormones excitantes. Certains jeux réussissent à être fun à la seconde même où on les lance (exemples récents : *Counter-Strike GO*, *Rocket League*, *GTA V*, *Dying Light*…). Mais beaucoup d'autres n'ont pas cette capacité. Il faut attendre que l'histoire se mette en place, parfois il est même nécessaire de se taper 30 minutes de didacticiel ou, horreur absolue, la lecture d'un manuel en PDF. Ces jeux-là sont souvent victimes du syndrome « *je l'ai lancé une fois, et*



puis bon, j'ai pas accroché… ». Alors que justement, il faut s'accrocher. S'amuser sur un jeu peut demander des heures de préliminaires. Mettez-vous un petit coup de pied aux fesses pour passer la barrière des premiers niveaux, vous ne le regretterez pas. Les jeux les plus rebutants au premier coup d'œil (wargames austères, RPG touffus, simulateurs compliqués) sont souvent ceux qui donnent le plus de plaisir sur le long terme.

Vous avez grandi dans votre tête, alors n'achetez plus des jeux pour adolescents. *Le* jeu vidéo n'existe plus vraiment. Il y a *des* jeux vidéo. Un *Call of Duty* n'a rien à voir avec *Civilization V*, *Cities Skylines* ou *Football Manager*. Un *Assassin's Creed* n'offre pas la même expérience intellectuelle que *Crusader Kings 2* ou *Kerbal Space Program*. Il y a beaucoup de joueurs qui, une fois la trentaine arrivée, sentent que le jeu vidéo ne leur parle plus. C'est une fausse impression, née du fait qu'ils continuent de jouer aux jeux de leur enfance ou de leur adolescence alors qu'ils sont devenus adultes. Ils se disent que si *Boum-Boum Destructor 25* ne leur plaît plus (alors qu'ils avaient adoré *Boum-Boum Destructor 23* et *24*), c'est que *le* jeu vidéo, dans son ensemble, ne leur plaît plus. Ce qu'il faut faire dans ces cas-là : explorer d'autres contrées ludiques. Essayez les jeux de gestion avec plein de chiffres, les jeux de stratégie compliqués, allez fouillez dans le catalogue Steam pour dénicher cet ovni indé qui s'est vendu 150 fois moins que le dernier *BattleGunz Warriors of Honor* mais qui fera renaître en vous l'envie de passer 8 heures d'affilée scotché à l'écran. Bien sûr, de temps en temps, il restera agréable de se laver les neurones avec un shoot 3D bien débile, mais à partir d'un certain âge, cela ne suffit plus pour entretenir la passion.

RÉAPPRENDRE À JOUER COMME DANS LES ANNÉES 1990, LORSQU'UN JOUEUR S'OFFRAIT UN TITRE À 500 FRANCS TOUS LES SIX MOIS ET L'ESSORAIT JUSQU'AU TROGNON.



Et si rien ne marche, docteur ?! Que peut-on vous dire si ces méthodes n'ont pas d'effet sur vous ? Honnêtement pas grand-chose. Vous êtes fini. Vous êtes cuit. Vous pouvez plier les gaules. Si la passion du jeu vidéo n'éclaire plus chacun de vos pas, vous n'avez alors qu'à attendre la mort dans l'ennui et la tristesse, entre des repas avec la belle-famille, des réunions à la COGEREP et la saison 14 de *RIS Police scientifique*. Plus sérieusement, il est parfois nécessaire de faire un break. Laissez passer quelques semaines sans toucher un jeu vidéo. Profitez de vos vacances annuelles dans la maison de famille à Juan-les-Pins pour vous faire une petite désintox', en prenant bien soin d'effacer les jeux qui traînent sur votre smartphone ou votre tablette. Et si au retour, la passion ne revient pas, alors ce n'est pas un burn-out de jeu vidéo, c'est simplement que vous avez perdu votre âme. Il sera temps pour vous de passer à autre chose : le crossfit, la pâtisserie moléculaire, le scrap-booking, les sudokus, l'élevage de vers à soie… Mais continuez quand même à acheter *Canard PC*, au moins pour les recettes de cuisine et les dessins rigolos.

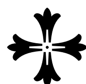


Cabinet de curiosités

Passé dépassé

PAR **MARIA KALASH**

Aujourd'hui (date de rédaction de ces lignes), Pipo fête, dans les larmes et la dépression, ses trente ans. J'en aurai trente-deux demain. Ce qui me pousse à cette cruelle prise de conscience : c'est fini d'être des enfants insouciants et innocents. Le présent, c'est maintenant, et il s'écrit à coups de rides sur nos fronts.





Emily is away

Vous avez un message



Genre : AOL Messenger
Développeur : Kyle Seelay (États-Unis de l'Amérique)
Site web : *cpc.cx/dTa* en PCQVV ou gratoche sur Steam

Est-ce moi qui y suis particulièrement sensible ? ou est-ce une mode ? Je vois ces derniers temps passer des paquets de jeux destinés à recréer des sensations issues de nos premières expériences de l'informatique personnelle. *Emily is away* s'adresse à tous ceux qui avaient une quinzaine d'années au tournant du millénaire, et qui ont fait des MSN Messenger et autres Caramail le lieu de leurs premiers transports amicaux et amoureux. Au cours de cinq conversations, étalées entre 2002 et 2006, vous allez choisir de vous ouvrir ou non à Emily, d'assister à des soirées ou à des concerts, de draguer lourdement ou pas trop, et bref, j'ai cru revivre cette période de grande gaucherie sentimentale où l'incommunicabilité entre les êtres se démontrait à chaque ligne sur ICQ. Dans *Emily is away,* c'est un peu plus simple cependant, puisque vous aurez le choix entre trois options de dialogue. Une fois votre attitude choisie, vous tapez 1, 2 ou 3 pour désigner la réponse désirée, puis martelez votre clavier pour que votre personnage tape, laborieusement, lettre après lettre, votre réponse. Il hésite, efface parfois, pour reformuler, et de ces circonlocutions naissent une émouvante balourdise, une timidité au bon goût de madeleine de Proust.





Who Must Die

Histoire de la folie à l'âge ludique

Genre : antipsychiatrie
Développeur : Antoine Gargasson, Elouan Harmand, Quentin Thévenard, Joachim Hansotte, Illan Le Corre (France)
Site web : *cpc.cx/dTb*

Puisqu'il est question de vieilleries et d'antiquités, causons un peu *full motion video*. Non, je ne pense pas qu'il faille remiser au placard les jeux qui ont pris le « vidéo » au pied de la lettre. D'ailleurs, la FMV doit titiller un peu les développeurs : après *Her Story* (*Canard PC* n° 322) à la fin du printemps, voici *Who Must Die*, un petit jeu destiné à l'Epic Game jam, qui fonctionne comme un Cluedo tout animé. Vous voilà donc dans la peau d'un psychiatre remplaçant, chargé d'identifier un patient infecté par une maladie mentale contagieuse. Bon, perso il m'a fallu faire l'effort de fermer les yeux sur la représentation un brin (ahem) caricaturale de la psychiatrie et de ses patients. Et sur l'anglais bizarre qui y est employé. Ces précautions, et quelques autres, prises, *Who Must Die* se révèle aussi imparfait qu'intéressant. Vous avez sous les yeux trois individus, surveillés par des caméras fixes. À votre disposition, une série de boutons : pour passer de la musique, plutôt calme ou énervée, pour allumer ou éteindre la lumière, envoyer le gardien ou du gaz soporifique. Quelques indices disséminés dans la pièce vous aideront aussi à identifier le patient dangereux. Eh ben, je ne l'aurais pas cru, mais ça m'a fait tout drôle de demander à un jeu de tuer un humain filmé, plutôt qu'un tas de pixels.

Au coin du jeu

Dernières réflexions avant congés



Chers lectrices et lecteurs,
Avant de vous quitter quelques semaines pour fêter malgré tout Noël, et farouchement la fin de cette année 2015 toute moche, je vous laisse deux petites réflexions. J'ai eu beau chercher, je n'ai pas vu de moyen de les relier entre elles, elles sont indépendantes.



par Ivan Le Fou

Noël, ou la parfaite absurdité du marché du jeu vidéo. Toujours accrochés aux règles de la vente de jouets du XXe siècle, les éditeurs de jeux vidéo sont obsédés par un seul mois de l'année : celui qui court du Thanksgiving américain (dernier jeudi de novembre, le 24 cette année) jusqu'au 24 décembre. À les regarder faire, c'est la seule période de l'année envisageable pour lancer un jeu ambitieux et populaire, jugez plutôt : le 23 octobre, *Assassin's Creed Syndicate* ; le 27 octobre, *Halo 5 Guardians* ; le 6 novembre, *Call of Duty Black Ops III* ; le 10 novembre *Fallout 4* ; le 13 novembre, *Rise of the Tomb Raider* ; et le 19 novembre, *Star Wars : Battlefront*. On pourrait même ajouter *Rainbow Six : Siege* et *Just Cause 3* (tous deux le 1er décembre), pour un total de huit jeux qualifiés de « AAA » (ambitieux, chers, disponibles sur tous les supports à l'exception de *Halo* et *Tomb Raider*) qui espèrent des ventes en millions, voire en brouettes de millions.

Or, c'est impossible, car malgré la mention « *déconseillé aux moins de 18 ans* » qu'arborent la plupart d'entre eux, ces jeux visent tous le même cœur de cible, c'est-à-dire les jeunes hommes de 14 à 25 ans. À 60 ou 70 euros la version neuve, aucun joueur n'a évidemment la possibilité d'acheter ou de se faire offrir huit jeux dans le mois ; ce sera probablement deux, ou trois maximum. Un shoot de science-fiction (*Halo* ou *Star Wars*), ou un shoot d'accrobranche (*Assassin's Creed*, *Tomb Raider* ou *Just Cause*), ou bien encore un jeu de shoot de shoot (*Call of Duty*, *Rainbow Six* ou *Fallout*). Les centaines de développeurs et les dizaines de millions de marketing des autres auront été épuisés pour rien.

Oh, ils finiront bien par afficher des ventes en millions, mais ce sera plus tard, après les soldes. Et comme Square Enix en 2013 avec le reboot de *Tomb Raider*, un ou plusieurs éditeurs pleureront de n'avoir fait « que » 3,5 millions de ventes durant le premier mois, avec un chiffre d'affaires insuffisant quand le budget total du jeu avoisine les 100 millions de dollars.



Les jeux de Noël visent tous le même cœur de cible, c'est-à-dire les jeunes hommes de 14 à 25 ans.



Comme si les joueurs ne jouaient qu'un mois par an… Comme s'ils n'avaient pas été 6 millions en 6 semaines à avoir acheté *The Witcher 3* qui, lui, est tranquillement sorti en mai…

Djihad et jeu vidéo : y en a un peu plus, je vous le mets quand même ? Cela fait maintenant un mois et demi que je lis, regarde, écoute tout ce que je peux sur l'État islamique et le djihad (c'est plus fort que moi, je n'aime pas ne pas comprendre). Je tombe sur des trucs très étranges – ça, vous vous en seriez douté – mais aussi d'autres tristement classiques. Ainsi, dans une (pas si) vieille émission de Christine Ockrent sur France Culture (« Tous contre Daech : le double-jeu des coalitions » (3/10/2015) : *cpc.cx/dEi*), au détour de propos pas inintéressants sur l'aspect sectaire de l'État islamique, Jean-Pierre Filiu se lâche brusquement (à partir de 48:30) : « *Quand les bourreaux ne décapitent pas, ils sont sur leurs consoles de jeux vidéo.* » Une conséquence, évidemment, de « *la culture du jeu vidéo faite de déshumanisation et d'ultraviolence* ». Ne pas, dans ces cas-là, espérer du journaliste (ici Christine Ockrent, 71 ans) une quelconque remise en question du propos : on est entre savants polis, tout cela va tellement de soi…

Alors vite fait, deux remarques. Si vraiment quand ils ne jouent pas ils décapitent, il suffirait d'envoyer nos Rafale leur balancer des PlayStation 4 plutôt que des bombes à fragmentation pour réduire le temps disponible à la préparation d'attentats. Blague à part, on pourrait très bien renverser l'analyse : se dire que, à l'inverse, jouer aux jeux vidéo est une trace d'humanité restante chez ces jeunes gens, peut-être un dernier point commun avec les autres millions de jeunes hommes de 14 à 35 ans qui s'y consacrent à travers le monde, soldats français et pilotes de drones américains compris. Malheureusement, le simplisme et l'emporte-pièce ont de beaux jours devant eux en ce moment. Allez, joyeux Noël quand même.

PAR KAHN LUSTH ET IVAN LE FOU

PLUME PUDDING

NEWS ONLINE

C'est lui a commencé

Une nouvelle aventure des Super Justiciables



Après avoir tenté les lettres anonymes, les têtes de cheval dans le lit et les types en imperméable qui vous attrapent pour vous menacer dans une ruelle sombre, Blizzard s'était résigné à porter plainte pour « violation de copyright » contre Bossland GmbH, une société qui s'amuse à créer des bots pour ses jeux. Déboutée par la justice allemande, la firme d'Irvine a contre-attaqué en déposant plainte, non plus contre Bossland, mais contre James Enright, un développeur qui travaille à l'usine à bots teutonne en tant que freelance. L'affaire vient de prendre une tournure inattendue car Enright, qui aurait souillé son pantalon, serait désormais très coopératif avec Blizzard. Au point de livrer le code source de Stormbuddy, le bot qui pourrit *Heroes of the Storm*. De son côté, Bossland, qui compte bien défendre son gagne-pain, a cessé la vente du logiciel et s'est empressé de déposer plainte pour... eh oui, violation de copyright.



Hearthstone

La Ligne des Explorateurs

La cinquième extension d'*Hearthstone*, le jeu de cartes de Blizzard, a été progressivement déployée à partir de mi-novembre. Comme le « Mont Rochenoire » ou « Naxxramas », c'est une nouvelle « Aventure » à jouer en solo pour débloquer une fournée de 45 cartes (contre une vingtaine précédemment). Comme de coutume, elle paraîtra très difficile aux débutants et peu intéressante à ceux ayant déjà des decks avancés. Au bout du compte, chaque classe de personnage obtient trois nouvelles cartes spécifiques (dont une rare, tandis que toutes les nouvelles légendaires sont neutres), et une nouvelle mécanique est introduite (la « découverte« , qui permet d'obtenir une carte supplémentaire parmi trois au hasard). La Ligue des explorateurs n'est pas révolutionnaire à première vue, mais certaines cartes (c'est le principe !) semblent déjà indispensables. Notez que l'extension est découpée en quatre parties, payantes ou accessibles en jeu contre *tousse* 700 *tousse* pièces d'or chacune. Oui, il faudra être patient.



Marvel Heroes 2015 / 2016 / 2017 / On prend de l'avance...

Le calendrier de l'event

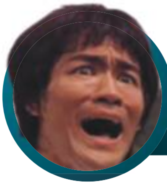
En 2014, *Marvel Heroes* sentait encore le neuf, au point de faire fuir bon nombre de joueurs au nez sensible et qui l'ont défoncé à coups de batte sur Metacritic. Pour pallier le phénomène, les développeurs ont donc renommé leur titre *Marvel Heroes 2015*, il y a environ un an et dans le but d'obtenir une nouvelle page sur Metacritic. Cette fois-ci, le jeu étant bien mieux fignolé, les notes s'en sont ressenties et Gazillion s'est dit qu'il serait bien de réitérer l'expérience chaque année. C'est donc avec une certaine impatience que les joueurs attendent la version 2016 qui doit s'accompagner d'un gros patch, hélas repoussée à... janvier 2016. Peut-on vraiment parler d'un report, dans la mesure où la mise à jour débarque au début de l'année concernée ? Eh bien oui, puisque les développeurs promettaient son arrivée pour le mois de décembre. Petits farceurs. Est-ce que j'offre des calendriers de l'avent en janvier, moi ?

En vrac

Parce qu'il est toujours important de se la mesurer dans l'espoir d'impressionner les copains, *Camelot Unchained* annonce que la taille actuelle de sa carte équivaut à la ville de Washington, soit 173 kilomètres carrés.

***Hellgate*, le MMO Hack & Slash mort puis re-vivant,** puis re-mort puis re-re-vivant sera prochainement re-re-mort. À compter du 31 décembre, T3Fun éteindra les derniers serveurs du jeu et ne sera plus fun du tout .

À l'inverse, *Star Citizen* continue de manger l'argent par wagons entiers. À l'heure où vous lisez ces lignes, il est fort probable que le jeu dépasse déjà les cent millions de dollars, amassés par le financement participatif et les petits bras de Chris Roberts.



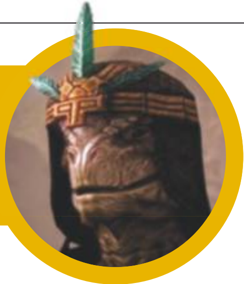
Coup de mou chez les durs

MOBOF...

Je me souviens encore de la fois où nous avons découvert l'existence de *Gigantic*, un jeu sorti de terre et qui prétendait rentrer dans le lard du MOBA. Du haut de ses deux mètres vingt, la montagne de muscles s'est alors mise à charger, épaule en avant et visiblement prête à choper la concurrence, là où elle ne l'attendait pas. Manque de bol, Gigantic a croisé sur son chemin un *Battlecry* et un *Battleborn* qui pataugeaient dans la gadoue, sans arriver à se relever. Au final, la scène est un peu confuse mais on raconte que ses pieds se seraient emmêlés en tentant de leur sauter par-dessus et que désormais, cet énième MOBA patauge avec ses copains en criant : « *On n'est pas comme* League of Legends *! On n'est pas comme* Dota 2 *!* » Plus tristement, cela se traduit par 16 personnes au chômage chez Motiga et une date de sortie repoussée à 2016, sans plus de précisions. Enfin, les développeurs qui restent en place ne perdent pas le moral, car *Gigantic* sera un « *grand jeu* », en raison des « *profondes connexions avec sa communauté* » qui apportent « *beaucoup de précieux commentaires* ». C'est déjà ça de pris.

En vrac

Si *KOTOR* et son personnage HK-47 nous ont enseigné une leçon, c'est bien qu'un droïde peut être cool. Aussi, Bioware promet que les abonnés au MMORPG *The Old Republic* pourront obtenir son cousin en guise de compagnon, sous le nom de HK-55.



Louloup ? Louloup ?

The Elder Scrolls Online

Depuis peu, les joueurs de *The Elder Scrolls Online* ont la rage. En effet, un item vient d'apparaître dans la boutique et propose à ceux qui font péter leur Carte Bleue de se transformer instantanément en loup-garou. Ou en vampire, mais ça casse ma blague. Bref, les joueurs ne sont pas contents car ZeniMax omet visiblement de préciser qu'une quête permet d'obtenir le même résultat, sans payer. À moins que ça ne soit un traumatisme issu d'un visionnage intense de *Twillight* qui provoque un réflexe de type amour/haine. Nan, sérieusement, à force de gueuler par réflexe, plus personne n'est capable d'argumenter correctement et on se retrouve face à un brouhaha incompréhensible. Quoi qu'il en soit, ZeniMax défend son choix en affirmant que les objets en question ne sont vendus qu'à des fins de « confort ». Ah, le voilà notre problème. En 2015, « gagner en confort » dans un jeu revient à payer pour moins jouer ou esquiver des phases rendues volontairement chiantes.
Ah bravo.



Guild Wars 2

Le petit poussait



Depuis quelque temps, ArenaNet semble prendre un malin plaisir à équilibrer le PvP de *Guild Wars 2*. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes, si lesdits équilibrages n'étaient pas effectués régulièrement et à grands coups de masse. Résultat, de plus en plus de joueurs font entendre leur mécontentement en criant très fort par leur fenêtre, si bien que les développeurs ont été obligés de leur répondre via Reddit. En clair, le studio persiste et signe en affirmant que la dernière mise à jour du PvP, apportée à l'occasion de l'extension *Heart of Thornes*, n'est qu'un point de départ et que l'équilibrage serait quelque chose de très important, voire vital pour un tel jeu. Puis, comme pour enfoncer le clou, le développeur termine son discours en espérant que le rythme d'un patch tous les trois mois sera tenu, avant de lever discrètement son majeur. Mais pourquoi un tel acharnement ? Tout simplement parce qu'ArenaNet pousse son jeu comme un goret, dans l'e-sport d'en faire un incontournable de l'espoir. Ou l'inverse. Toujours est-il que de plus en plus de spécialistes, comme Dédé du café des sports, s'accordent à dire que « *toute la meilleure volonté du monde ne suffit pas à transformer un jeu en pseudo-sport pour baltringues, infoutues de se taper trois pompes sans crever* ». Oui, Dédé était encore bourré. Ça le rend méchant.

En vrac

Ça va, vous ne trépignez pas trop en attendant un accès à la bêta d'*Overwatch* ? Eh bien, j'ai une bonne nouvelle pour vous : vous n'êtes plus le seul puisque Blizzard vient d'en fermer l'accès pour tous, jusqu'à janvier prochain.

Vous cherchez toujours une raison de jouer à *The Elder Scrolls Online* ? Alors sachez que ZeniMax compte offrir un million de dollars à un joueur tiré au sort. Pour cela, il suffit de remplir un formulaire et d'être connecté avant le 10 janvier.

Une manifestation de Paladins en colère, une assemblée générale de copropriétaires inquiets au sujet du housing ou une fête qui tourne mal sur votre MMORPG ? Envoyez vos screenshots et explications à ***clicclac@canardpc.com*** et gagnez la possibilité d'avoir la chance d'être choisi pour possiblement apparaître dans les News Online.

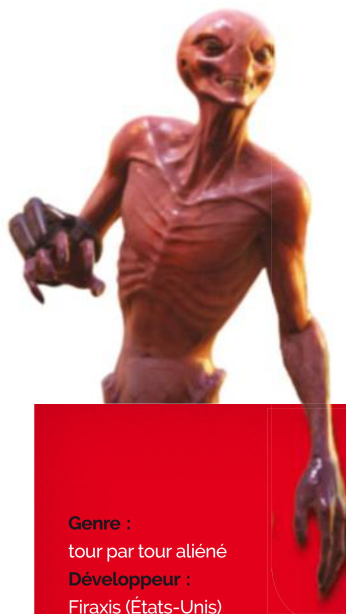


XCOM 2

AUTANT EN EMPORTE L'ADVENT

Par Guy Moquette

Fin de la mission. Le Skyranger se pose sur la plateforme. Deux soldats sortent de l'appareil et boitent péniblement vers la caméra. L'opération est un succès. Mon spécialiste manipulateur de drone et mon grenadier, reconnaissable à son exosquelette qui semble lui conférer une paire de bras supplémentaire, sont les deux seuls survivants de l'escouade, ils en ont pris plein la gueule et se sont extraits du piège ennemi de justesse. Quant à moi, je commence à peine à desserrer les fesses. Okay, c'est bon, *XCOM* est de retour.



Genre : tour par tour aliéné
Développeur : Firaxis (États-Unis)
Éditeur : 2K Games
Plateformes : PC Windows, Mac
Sortie prévue : 5 février 2016

En arrivant dans les locaux parisiens de 2K, où nous attendait la toute première version jouable de *XCOM 2*, le directeur marketing Peter Murray nous a prévenus : « *Il y aura deux missions disponibles. La première, ça va. La seconde est beaucoup plus corsée. Si vous pensez maîtriser un minimum le premier* XCOM*, elle est faite pour vous.* » Puisqu'il m'avait fallu deux essais et 50 % de pertes pour venir à bout de la première, je craignais un peu de me rendre ridicule et de salir la réputation de *Canard PC* sur la seconde quand mon interlocuteur me lança un « *Great job !* » que j'ai d'abord cru légèrement condescendant. Jusqu'à ce qu'il enchaîne en saluant mon audace d'avoir commencé avec la mission la plus compliquée, celle sur laquelle lui-même, quand il la joue, se fait « *complètement massacrer une fois sur quatre* ». Bon, je le reconnais : j'ai peut-être un peu somnolé pendant le briefing.

Et j'ai crié... Si Peter Murray admet volontiers se faire rouster régulièrement sur cette mission précise, c'est sans doute en raison d'une des grandes nouveautés de cette suite : la génération procédurale des cartes. Il a beau la refaire, et la refaire encore, ça ne l'aide pas beaucoup. Bien sûr, les éléments intimement liés au scénario quand il y en a un (ici, des rails encombrés de wagons et un complexe dans lequel s'introduire et repartir avec une fiole) sont toujours les mêmes. Mais les « tuiles », puisque c'est bien de cela qu'il s'agit, environnantes changent. Et avec elles, les approches possibles. On verra ce que cette méthode, pensée pour ne pas avoir sans cesse les mêmes cartes dont on finit par connaître chaque recoin, donnera au cours de plusieurs dizaines d'heures de jeu, mais pour le moment, le résultat est plutôt encourageant. Toutefois revenons, si vous le voulez bien – et je dis ça par pure politesse, je ne vous demande pas vraiment votre avis – sur les fondamentaux de *XCOM 2*... Pas tant sur le mélange de combats au tour par tour et de gestion à l'échelle de la planète, avec lequel vous êtes sûrement familier, ne serait-ce que depuis le reboot de la saga en 2012 (sinon, je vous méprise un peu, sachez-le), que sur le contexte de cette suite. Redistribution des cartes : on fait « comme si... ».











Personnalise-moi le treillis, grand fou !

« Avec le premier XCOM*, on a réalisé à quel point la personnalisation des soldats comptait pour les joueurs. »* Peter Murray commence par ces mots sa présentation des nombreuses nouvelles options de *« customization »*, comme on dit de l'autre côté de l'Atlantique. Bon, je crois qu'il enjolive : à la sortie de *Enemy Unknown*, la possibilité de changer la couleur et le style des armures se trouvait dans un DLC inclus avec les précommandes, ce qui prouve que Firaxis avait déjà son idée sur la question. Mais passons… Le second opus n'a effectivement pas l'air avare en la matière : vaste choix de trognes et autres détails cosmétiques, jusqu'aux teintes et motifs des armes pour les psychopathes flinguophiles qui passent des heures sur *Counter-Strike*, ou pour les rigolos qui ont envie de découper de l'alien à l'aide d'un minigun rose bonbon. Et il n'y en aura pas que pour la frime : il semble exister pas mal de modules différents (lunettes, chargeurs étendus, gâchettes…) à greffer aux armes pour s'accorder divers bonus.

…« Alien », pour qu'il revienne. Comme si, dès le début de l'offensive alien du premier opus, les forces spéciales XCOM n'avaient pas été habilement menées par vous, ou moi, vers la victoire, mais par votre petit cousin de 7 ans qui touche tout le temps à votre PC (sale gosse) ou votre beau-frère qui pense être un crack des jeux vidéo parce qu'il a un kill-ratio de 2:1 sur *Call of Duty*. Comme si l'humanité avait rapidement été submergée, vaincue. Tellement rapidement que ces ordures collabos d'EXALT n'ont pas eu le temps d'émerger, pas plus que les technologies avancées, telles celles des MECs, n'ont pu être découvertes. Un genre de blitzkrieg Elder, avec occupation à la clé, mise en place de l'Advent, une organisation policière aux relents de Gestapo et une propagande qui convainc les humains que cette nouvelle amitié se traduit par ces nouvelles cités utopiques, des bonds technologiques formidables, la guérison de toutes les maladies, le retour de l'être aimé et la prédiction du gagnant dans la cinquième à Longchamp. Bien évidemment, tout ceci n'est que poudre aux yeux et la vérité est plus sombre. Ce qu'il reste de l'organisation XCOM tente donc de mettre sur pied la résistance. Et, fait intéressant, se retrouve dans une situation inverse à celle du premier opus : fini d'être sur la défensive pour repousser les incursions extraterrestres : sur une planète occupée, contrôlée par l'ennemi et plus surveillée que les rues de Levallois-Perret, place aux opérations de guérilla.

> Une planète contrôlée par l'ennemi et plus surveillée que les rues de Levallois-Perret.

Le calendrier de l'Advent. Sur la carte globale, il s'agit donc de monter patiemment, dans diverses régions du monde, des antennes locales de résistance qui rapporteront de l'approvisionnement. Une variante, somme toute, des satellites et des rentes versées par chaque pays du précédent *XCOM*. À bord de l'Avenger, forteresse volante que l'on aménagera à la manière de l'ancienne base souterraine, le joueur pourra sillonner la planète, explorer les régions qui peuvent receler – ou pas – des lieux spéciaux conférant divers bonus (dans notre partie, l'Inde abritait par exemple le marché noir, qui permet d'acheter et vendre de l'équipement) et lancer ses diverses opérations logistiques ou militaires. Des plus modestes, telles les actions de guérilla, aux plus ambitieuses, telles celle que j'ai péniblement menée à bien, qui permettent de faire stagner, ou mieux retarder le Projet Avatar. Ça, c'est le fil rouge de *XCOM 2*. On ne sait pas trop ce que c'est, mais on suppose que c'est du vilain : une fois achevé, c'est game over pour l'humanité et le joueur.



Humano-déprimé. Mais il n'y a pas que cela : car si l'alien est fourbe, il est aussi besogneux. Et il bosse… eh bien… un peu comme notre commandant le faisait dans le premier *XCOM* : il met divers chantiers en place : améliorations des armures ou de l'armement, scans planétaires à la recherche du QG de la résistance… Le joueur pourra contrer ces « dark events », mais à condition de réussir une mission spéciale (délicate, forcément) et d'ignorer les autres guignes qui lui tombent dessus au même moment. Et c'est compter sans les tentatives de l'Advent de faire tomber les foyers locaux de résistance. Visiblement, la ressource critique de *XCOM 2* sera le temps. Et elle manquera souvent, obligeant à des choix et des sacrifices. Cela sonne comme une promesse : que la campagne de cette suite sera un peu plus compliquée que celle du reboot, moins linéaire et qu'elle ne se fera pas dompter par des stratégies clés en main, telle le célèbre « satellite rush » de *XCOM*.

Les invasions barbouses. Passons rapidement sur les quelques nouveautés dans la gestion de l'Avenger que l'on connaissait déjà : les scientifiques et ingénieurs qui ont un nom, que l'on recrute désormais un par un, les périodes technologiques qui seront au nombre de trois, comme dans l'épisode précédent – liées à un système d'amélioration moins complexe, moins fastidieux, promet-on – et la possibilité, que l'on accueillera les bras ouverts, de former un bleu-bite à l'une des quatre classes du jeu, plutôt que s'en remettre à madame la chance, qui a parfois un sens de l'humour un peu moisi. On ne s'attardera pas non plus sur les classes : il y a de la nouveauté, mais l'esprit du jeu de 2012 est là avec les quatre classes qui auront le choix entre deux compétences à chaque passage de niveau. On trouve le grenadier (équivalent de l'ancien heavy), le sharpshooter (le sniper, quoi), le ranger adepte du combat à courte portée avec son fusil à pompe et son couteau à saucisson de combat (la mêlée est l'une des nouvelles mécaniques du jeu) et enfin le spécialiste et son drone lui permettant de soigner, buffer ou pirater les robots et tourelles ennemis.

La soucoupe est pleine. Oui, passons rapidement, car on va devoir s'attarder sur l'autre gros morceau de *XCOM 2* : les combats. Sur ce point, l'habitué retrouve globalement ses marques, mais doit tout de même composer avec quelques changements. Dont un qui est tout sauf anecdotique : nos braves résistants commencent le combat en « *concealment* », c'est-à-dire dissimulés. La véritable baston, celle que l'on est habitué à gérer dans la série, ne commence qu'une fois le







premier coup de feu tiré… Ou dès que l'un de nos soldats a la mauvaise idée de traverser la zone de vision des troupes ennemies qui patrouillent. Associé à la nouvelle gestion, plus intelligente, de l'overwatch, des possibilités de corps à corps et de la capacité de certaines classes à ne pas perdre leur concealment ou de le récupérer en cours de mission, cela vous laisse une idée des opportunités d'embuscades. D'une manière générale, ces deux missions (la seconde, une « simple » opération de guérilla, s'est effectivement déroulée sur du velours à côté de l'autre) laissent l'impression qu'il y a davantage de choses à faire au cours des combats. Comme récupérer de l'équipement sur les cadavres ennemis, essayer de sauver un camarade inconscient en le portant sur ses épaules, choisir sa zone d'évacuation, guetter celles de renforts ennemis à venir, indiquées un tour à l'avance par une fusée éclairante rouge, hacker une tourelle (ou un mech) ennemie pour la rendre inopérante pendant quelques tours, voire tenter d'en prendre le contrôle au risque de lui conférer des bonus en cas d'échec…

Plat de résistance. Il y en a un peu plus, je vous le mets quand même ? Allez, pour la route avant qu'on se quitte : comparés aux cartes du premier *XCOM*, les nouveaux environnements offrent des décors bien plus… disons… altérables. La destruction des murs et autres objets derrière lesquels se planquer n'est plus le seul fait des explosifs, mais également des armes légères, pour peu qu'une zone soit arrosée pendant plusieurs tours. Mieux : certaines zones s'enflamment (à la grenade incendiaire, par exemple), provoquant des dégâts aux unités téméraires qui voudront les traverser. Et le feu, non content de se propager, peut aller jusqu'à détruire pans de murs, toits et planchers. « *C'est même une excellente tactique pour déloger des ennemis qui se planquent dans les étages d'un bâtiment* », rigole Peter Murray. Et puis, il y a cette IA qui, j'avoue, m'a considérablement surpris en battant complètement en retraite quand cela sentait le sapin avant de se faire oublier pendant plusieurs tours et me retomber dessus, dans le dos, à un moment critique. Oui, c'est à cette petite manœuvre de fils de xénomorphe que je dois les 50 % de pertes évoqués plus tôt. À en croire le représentant de Firaxis, certains ennemis de *XCOM 2* seront coutumiers du fait, d'autres chercheront du renfort avant de repartir à l'attaque… Comme mon docteur m'a conseillé de ne plus m'emballer, je soulignerai l'importance de passer un bon coup de polish (quelques bugs de caméra et des problèmes de lignes de tir moyennement cohérentes) avant la sortie en février. Mais je vais avoir du mal à dissimuler une légère impatience…

Modde-moi le code source, gros dégoûtant !

« C'est impressionnant ce que ces gens ont réussi à faire, surtout sur un jeu qui n'était pas moddable à la base. » Peter Murray ne tarit pas d'éloges à propos de l'équipe à l'origine du mod *Long War* pour *XCOM*. Il faut dire que, 1) un minimum d'objectivité suffit pour porter leur travail aux nues[1] ; 2) je soupçonne l'existence de ce gargantuesque mod d'avoir provoqué indirectement des ventes du jeu original et de son extension, donc c'est bien d'être beau joueur. L'immense succès de *Long War* n'est sans doute pas étranger à la volte-face du studio américain sur la question du modding de sa licence. *XCOM 2* bénéficiera donc d'une grosse ouverture aux modifications. Les bidouilleurs en herbe auront, promet Peter Murray, accès à tous les outils nécessaires (similaires à ceux déjà disponibles pour *Civilization*), au code source et à quelque 50 gigaoctets d'assets. Largement suffisant pour du bricolage trivial (genre modifier les options de caméra, qui ne dézoome pas assez à mon goût), mais aussi pour implémenter, puisque la question leur a été posée, un mode coopératif, par exemple.

1. Long War *ne fait pas que rallonger les campagnes du jeu « vanilla », il étoffe les mécaniques de jeu, démultiplie les classes disponibles et les équipements, tout en le rendant effroyablement plus difficile, ce qui ravit les joueurs hardcore qui avaient retourné la version de base avec une main dans le dos. Si vous ne l'avez jamais essayé, hop hop hop, c'est ici :* cpc.cx/dVc.

LA GRANDE RACLÉE

Pour les enfants qui l'ont bien cherché





49,49€

Jeu vidéo

Les Pokénonnes (jeu vidéo pour 3DS)

Attrape-les toutes et fais-les évoluer en mères supérieures. Attention : la pratique intensive de ce jeu peut entraîner l'excommunication.



Figurines

Bob l'amphet et Princesse Les Halles

Le célèbre couple de héros parisiens revient dans une nouvelle aventure : *Le Réveil des Forces de l'Ordre*. Figurines en résine, ne pas porter à la bouche (présence de substances hallucinogènes).

29€ les deux





Classique

Poupée Barbouze

17,76€

La poupée Barbouze prend les armes pour défendre la liberté et combattre l'obscurantisme dans les coins les plus sauvages de la planète. La poupée Barbouze ne parle pas. Jamais. Même sous la torture. Peut contenir des traces de plomb.

Presque incassable !



La pile ne s'use jamais !

Peluche

49,99€

Misonours

Seulement pour les garçons. Parle et soulève son fedora quand on lui appuie sur le ventre. Plus de 3000 phrases d'insultes pré-enregistrées. Matière : polyester ; peut contenir des traces. Pilule rouge vendue séparément.

Ïa! Ïa! Fhtagn

Le Polype Pocket

18€ 150 € pour le retirer (avec une bonne mutuelle)

Succès garanti dans la cour de récré et dans les pavillons d'oncologie. Fait « pouet » quand on appuie dessus.



Dangereux !







89€

Sport

Corde à sauter

L'exercice physique, c'est aussi important. Avec ce modèle, plus personne pour jouer les fainéants !







29,01€

Goûter

Kit de tricotphagie

Initie-toi à l'art de la maille avec ce tricot entièrement constitué de cheveux humains. 100 % comestible. Lavable à l'eau.



12,50€

Dessin animé

DVD
Scrotum Sawyer

Le DVD des aventures du héros préféré des enfants. Dans l'épisode 1, « Sawyer vide son sac », il affronte le méchant docteur Elephantiasis qui veut empoisonner l'eau du puits avec du mercure.



28,89€ l'unité

Techno

Les émo-droïdes

Vendus par lots de trois. Mèches en cheveux gras véritables. Cigarettes non fournies. Fabriqué en Chine par des enfants, pour des enfants.



Poupée

Le Dramagotchi

69,90€

Fonctionne avec 12 piles LR6 au radium. Grâce à son détecteur de présence, son micro intégré DELATOR© et son processeur sans cœur, enregistre les conversations de la pièce pour les restituer plus tard aux personnes mentionnées. Stockage : 512 Mo. Agréé par le ministère de la Justice, preuves recevables devant un tribunal.

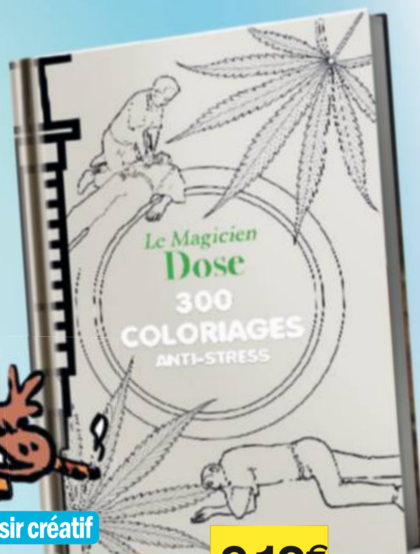


95€

Jouet

Avion radio-commandé avec bouton déjection

Le réservoir peut être rechargé avec des produits de la gamme Pâte à Selles™





Loisir créatif

Album de coloriage Le Magicien Dose

9,12€

Douze couleurs différentes, dont trois qui n'existent pas.



18,29€

Jouet ?

Vaudoudou

Il fait même peur aux cauchemars ! Attention : vraies aiguilles, ne convient pas aux enfants de moins de 36 ans.



Fait des trucs !





CD d'ambiance de klaxons inclus !

99€

Course

Circuit électrique officiel du périphérique parisien

Un circuit super réaliste en plastique véritable et au câblage électrique 100 % garanti non dénudé.



Confiseries

Bonbons La Creepy qui chante

De délicieux bonbons à partager. Deux parfums : recette à l'ancienne, recette des Grands Anciens.





4,50€ les 100 g

57,80€

Japon

Figurines Power Users

Ils dépannent ton ordinateur et installent un dual boot Linux pour combattre les forces du mal. Les figurines peuvent se combiner pour former le MegaNerd™.



En plastique !



45,99€

Peluche

Mon Petit Paumé

Cet attendrissant petit chien trouvé dans une décharge a besoin de toi ! Prends soin de lui, retire-lui ses puces, vaccine-le et traite sa gangrène avant qu'il ne soit trop tard. Mais surtout, n'oublie pas d'enfiler avant tes gants en latex (vendus séparément), ou de rigolos boutons rouges apparaîtront sur tes doigts !





Jeu vidéo

99€

La Ouya



Jeu de société

39,99€

Cocopoly

Avec le Cocopoly, pas de mauvais joueur : personne ne peut acheter de terrains, qui sont la propriété inaliénable du peuple, et tout gain individuel est équitablement réparti entre chaque joueur. Une fois les frais de dossier de 50 % reversés au Parti, bien sûr. Des parties en famille, dynamiques, courtes mais intenses en l'absence de la moindre carte « Sortez du goulag ».





Édition limitée « Trotsky », avec un pion piolet collector



Démoulage

La Pâte à Selles

Ne pas ingérer.

14€



Initiation

189€

Mon premier guichet Pôle Emploi

Livré avec sa notice de montage, des marquages au sol de file d'attente et des centaines de formulaires incompréhensibles à remplir parfaitement sous peine de radiation.





88€

Ordre et Patrie

Denis La Milice

Avec Denis La Milice, rassure ton voisinage en t'amusant ! Existe également en version ancien policier, ancien gendarme, ancien militaire et ancien pompier. Fabriqué à Béziers.



Paladins : Champions of the Realm

DANS LA FAMILLE BLIZZARD, JE VOUDRAIS UN OVERWATCH ET UN HEARTHSTONE…

Par Netsabes



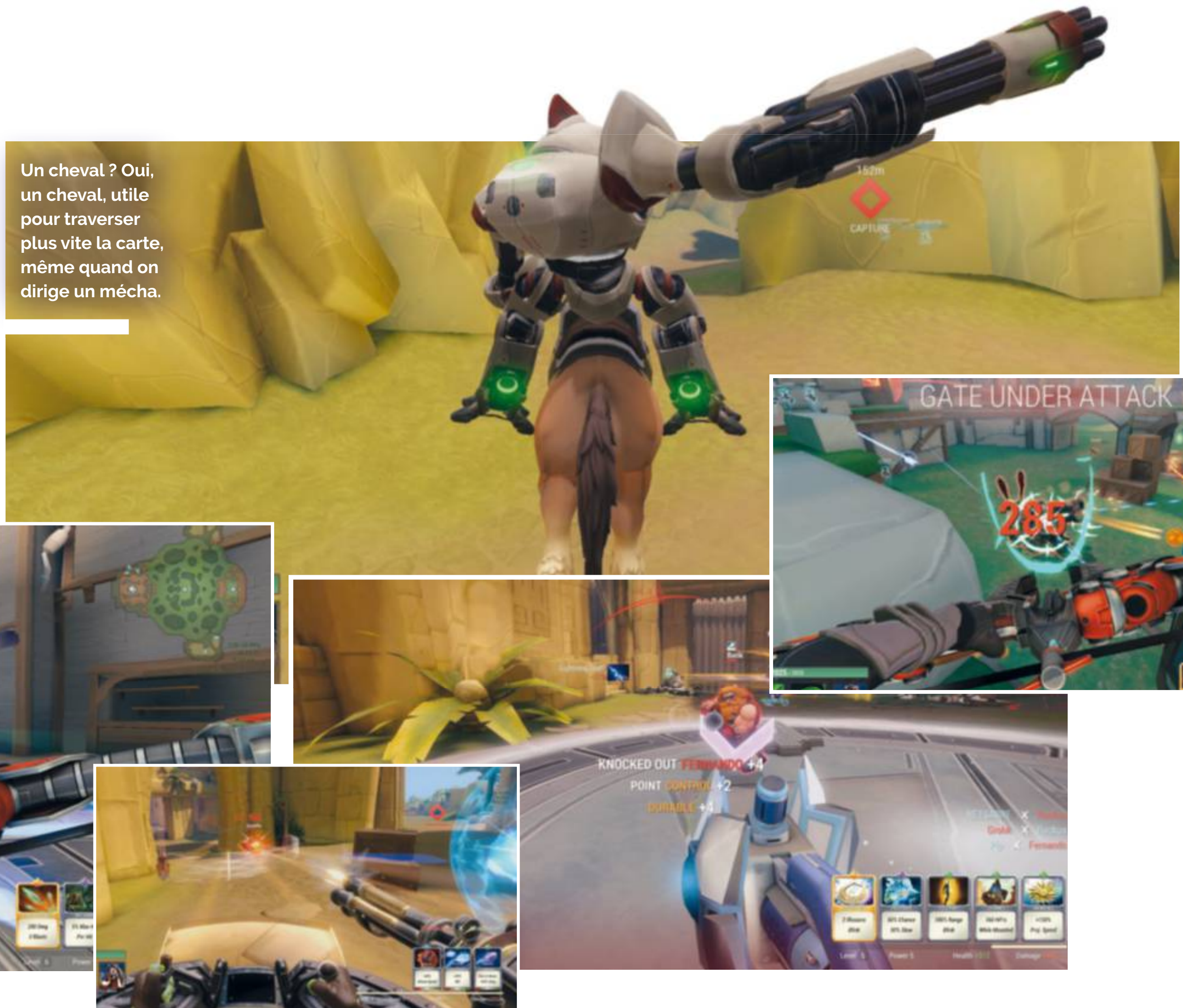
« Tiens, je ne me rappelais plus qu'il y avait du cheval dans Overwatch », s'étonne Sébum dans mon dos. *« Ah ça y est, t'as la bêta de* Battleborn ? », s'enflamme Kahn en regardant de loin. Oh, je sens qu'Hi-Rez va avoir un peu de mal à différencier son *Paladins* de la concurrence.

Genre : *Team Fortress 2* avec des chevaux
Éditeur / développeur : Hi-Rez Studios (États-Unis of America)
Plateforme : PC Windows
Sortie prévue : 2016

C'est tout de même formidable, les jeux vidéo. Un développeur, un jour, sur son PC, change un chiffre, et paf, c'est l'expérience de jeu de milliers de joueurs qui se modifie en profondeur. Tenez, prenez par exemple mes premières parties de *Paladins : Champions of the Realm*. Tout allait bien, tout était beau (sauf peut-être les niveaux et personnages du jeu, vilains comme tout, mais au moins ça tourne même sur un vieux PC), tout le monde jouait en harmonie. Chacun choisissait son héros, tout le monde appelait son canasson et l'éperonnait pour foncer vers un bout de la carte où se trouvait un point à conquérir, l'union du groupe de cinq combattants était forte. Nous capturions la zone, un engin de siège apparaissait et, victorieux, nous l'escortions jusqu'aux portes de la base ennemie en abattant les adversaires épars qui tentaient de nous distraire. Là, notre machine de guerre faisait tomber la première porte puis s'attaquait à la seconde, avant, brave bête, de succomber aux attaques conjuguées des félones tourelles. Prévoyants, nous avions tous battu en retraite à l'avance, retournant à dos de cheval au centre du terrain, attendant une nouvelle zone à conquérir et un nouvel engin à escorter pour attaquer la porte suivante. Une fois celle-ci abattue à son tour, il ne nous restait plus qu'à tirer tout notre saoul sur la dernière porte, celle du coffre adverse, celle dont la destruction signifiait notre victoire. C'était le bon temps, et depuis qu'un développeur, un jour, sur son PC, a changé un chiffre, c'est du passé.



Le grand chambardement. *Paladins* est encore en bêta fermée (pour une sortie prévue en 2016), et Hi-Rez Studios ne se prive du coup pas d'expérimenter, profitant du fait que les changements ne touchent que quelques milliers de personnes. N'empêche, le patch 0.8 sorti début décembre chamboule tout l'équilibre du jeu, à cause d'un simple petit détail : le temps de respawn a énormément diminué. Lorsqu'il était très élevé, la mort d'un membre de l'équipe était un vrai handicap pour le groupe, qui se trouvait amputé pour souvent une trentaine de secondes (une bonne vingtaine de secondes pour le respawn, puis le temps de trajet à cheval vers la zone d'affrontements). Chacun apprenait du coup bien vite à aller se planquer à la moindre



Un cheval ? Oui, un cheval, utile pour traverser plus vite la carte, même quand on dirige un mécha.

blessure pour activer ses compétences de soin (quand il en avait), ou choisissait des cartes (on va y revenir) boostant ses points de vie. Désormais, la mort est bien moins punitive (souvent moins de cinq secondes pour le respawn, quand il n'est pas immédiat), et *Paladins* se transforme petit à petit en free-for-all bordélique : au lieu de se déplacer en groupe, chacun se lance dans des attaques kamikazes irréfléchies, et plus aucun ordre ne prévaut sur le champ de bataille. Le jeu d'Hi-Rez n'en devient pas pour autant un repoussoir, mais ce net changement de rythme rend les parties bien plus confuses qu'auparavant. Un comble, alors que le mode de jeu (qui, comme vous l'avez compris, ressemble très fort au Payload de *Team Fortress 2* ou *Overwatch*) a lui été simplifié au passage : votre engin de siège ne peut plus détruire qu'une seule porte à la fois, diminuant du coup l'avantage de l'équipe en attaque.

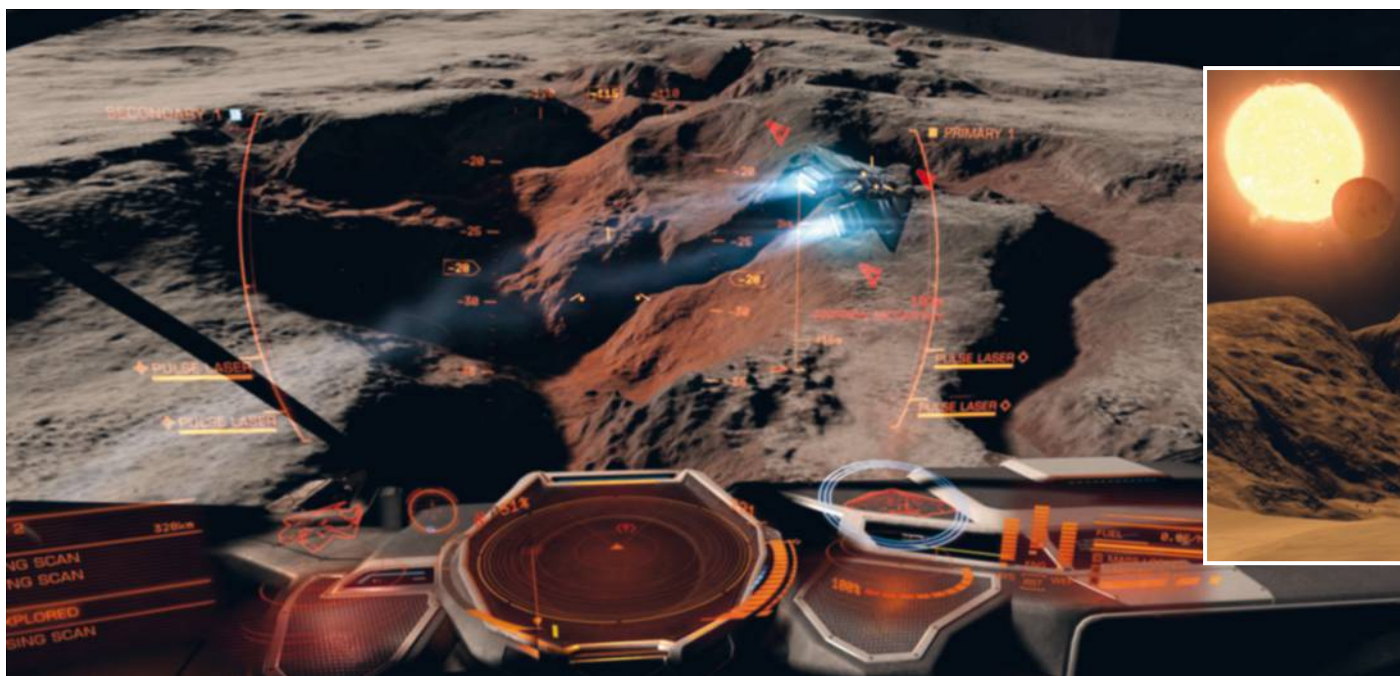
Compétences à la carte. Heureusement, le cœur du jeu n'a lui pas vraiment souffert de dégâts, et c'est ce qui me fait croire que *Paladins* reste sauvable. Et le cœur du jeu, en quelques mots : chaque joueur a un héros à forte personnalité complètement différent des autres (comme tous les FPS concurrents, certes), mais aussi des compétences qui changent à chaque partie. Par quelle *Magic*… euh, magie ? Avec un jeu de cartes planqué au sein de *Paladins*, dans lequel vous piochez des cartes en début de partie et à chaque fois que vous grimpez en niveau en cours de match. À chaque pioche, vous tirez trois cartes et n'en gardez qu'une seule, qui peut améliorer votre personnage (résistance aux dommages, santé maximale), son arme principale (tir plus rapide, plus puissant, effets ajoutés aux ennemis…) ou ses compétences (augmenter votre précision après une roulade, améliorer une tourelle, réduire le cooldown…). Toutes les cartes en votre possession s'ajoutent (vous pouvez en avoir jusqu'à cinq à la fois), mais elles deviennent inactives pour quelques dizaines de secondes à chaque décès ; une raison de plus de ne pas jouer n'importe comment. Chaque personnage possède évidemment ses cartes dédiées, et certaines combinaisons (comme dans n'importe quel jeu de carte) sont bien plus destructrices que d'autres. Pour récupérer des cartes, c'est simple : remportez des matchs, gagnez de l'XP… ou sortez la carte bleue, puisque c'est ainsi qu'Hi-Rez a décidé de monétiser son jeu. Dans tous les cas, vous obtiendrez des coffres, offrant un contenu aléatoire de cartes, et donc potentiellement des doublons. Auquel cas il ne vous restera plus qu'à tenter de crafter une nouvelle carte avec vos bouts de carton virtuels inutiles.

Paladins et la lampe merveilleuse. La profusion de cartes permet d'avoir à chaque match un personnage potentiellement différent en tous points du précédent, mais aussi des adversaires beaucoup moins prévisibles que chez la concurrence. Ce n'est d'ailleurs pas plus mal, car sur le papier, les héros de *Paladins* sont à la limite du domaine public tant ils sont génériques : on trouve le gros chevalier en armure qui peut déployer un bouclier géant devant lui, l'archère elfe rousse, la snipeuse en noir et violet qui peut devenir invisible, le nain ingénieur avec une grosse barbe qui déploie une tourelle et se balade avec un lance-roquette, le clone de Rocket Racoon avec un lance-grenades, le bonhomme en mecha qui peut flotter au-dessus des autres, l'Orc (grosse innovation : il n'est pas vert, il est bleu) qui tire des éclairs et peut faire de gros dégâts de zone… Hi-Rez compte ajouter un perso tous les deux mois environ, ils trouveront peut-être de nouvelles idées plus surprenantes, allez savoir ? En tout cas, entre ses « champions », son mode de jeu et son univers médiéval-fantastique, le jeu ne gagnera pas un concours d'originalité. Mais pour peu qu'Hi-Rez se concentre un peu pour garder intact son aspect teamplay, *Paladins* pourrait tout de même offrir un beau match à *Overwatch*.

Elite Dangerous : Horizons

PLANÈTE DES SONGES

Par ackboo



Qu'est donc devenu *Elite Dangerous* ? Après nous avoir fait fantasmer pendant des années avec ses promesses de simulateur spatial ultime, David Braben n'a toujours pas livré le grand jeu qu'on attendait. Pire encore, il a fait des choix très discutables (notamment le port du jeu sur Xbox One) qui ne font que ralentir la production d'un contenu dont *Elite Dangerous* a pourtant éperdument besoin. Avec la sortie d'*Horizons*, nous allons enfin pouvoir accéder aux planètes, mais est-ce que ce sera vraiment suffisant pour faire redécoller l'intérêt ?

Genre : simulateur de vide cosmique
Développeur / éditeur : Frontier (Royaume-Uni)
Plateformes : PC Windows, Xbox One
Sortie prévue : actuellement en bêta ouverte



Demandez à un possesseur d'*Elite Dangerous* s'il aime le jeu. Il vous dira : « *Ah mais oui c'est trop bien, c'est magnifique, et puis le pilotage des vaisseaux est fabuleux, je me suis même acheté exprès un joystick à 300 boules.* » Ensuite, demandez-lui s'il y joue. Et là, c'est toujours la même réponse : « *Ouais alors euh, en ce moment j'ai pas trop le temps, mais je vais m'y remettre hein, enfin là j'attends qu'il y ait quelque chose de neuf à faire.* » C'est le problème principal d'*Elite* : au bout de quelques dizaines d'heures de jeu, ça tourne en rond. Oui, c'est gigantesque. Oui c'est très beau. Oui, il y a des milliers de systèmes à explorer. Mais le jeu reste une immense (et splendide) coquille vide dans laquelle quelques milliers de joueurs transportent des marchandises d'une station spatiale à l'autre sans jamais vraiment se croiser. Vous ne verrez jamais une bataille spatiale à 150 participants ni ne passerez une soirée à enchaîner 10 raids d'affilée avec des copains pour finir par affronter un capital ship droppant du loot légendaire. C'est juste *Euro Truck Simulator* dans le cosmos. À la place des péages autoroutiers, des pirates campent sur les trajets hyperspatiaux les plus fréquentés et pratiquent l'Interdiction, c'est-à-dire des embuscades forçant les camionneurs galactiques à ralentir pour se faire dézinguer à coups de laser. Les NPC sont assez mauvais à ce jeu-là, les humains nettement meilleurs, encore faut-il qu'ils trouvent des proies. De nombreux joueurs désirant simplement faire du transport de marchandises pour amasser de l'argent se contentent de jouer en mode solo, vidant encore un peu plus un univers beaucoup trop vaste.

Parce qu'Elite Dangerous avait besoin d'un team deathmatch… Certes, les Anglais de Frontier ont sorti quelques mises à jour notables en 2015. Mais le moins qu'on puisse dire, c'est qu'elles n'ont pas soulevé l'enthousiasme des foules.


Grâce à ses scanners, le SRV permet de repérer des vaisseaux échoués sur les planètes pour en récupérer la cargaison. C'est un job d'éboueur en version galactique.





Un exemple : en juin, avec leur update Powerplay, ils ont refondu le système de réputation en y ajoutant un mécanisme de déclin. Pour faire ami-ami avec les factions de la galaxie, il ne suffit plus de réaliser des missions pendant quelques jours puis de passer à autre chose. Il faut bosser pour ces factions en permanence, sous peine de voir les points de réputation durement gagnés diminuer avec le temps. Les joueurs un peu casual, qui n'ont que deux ou trois heures par semaine à consacrer au jeu, se sont donc vus fortement pénalisés. Parlons aussi de la très étrange update CQC, destinée à faire plaisir aux joueurs Xbox One. Il s'agit d'un module ajoutant du deathmatch, du team deathmatch et de la capture de drapeau à six joueurs. C'est plutôt bien fait, cela permet enfin de voir d'autres joueurs humains et d'approfondir les techniques de pilotage des vaisseaux en se battant contre eux. Mais ce mode CQC n'a ni scénario ni impact sur l'univers persistant du jeu. Une fois le match terminé, c'est reparti pour des longs trajets solitaires dans le vide cosmique… Fin 2015, *Elite Dangerous* n'offre toujours pas de réels objectifs individuels à long terme, si ce n'est d'accumuler lentement (très, très lentement…) des crédits pour s'acheter un plus gros vaisseau.

De gros cailloux stériles. Arrive alors la très attendue update *Horizons*, dont la bêta-version est accessible depuis quelques jours. Elle élimine une des grosses frustrations des joueurs : ne pas pouvoir s'approcher des planètes et atterrir à leur surface. Grâce à l'apparition de différents modules, il devient possible d'orbiter une planète puis de planer jusqu'à sa surface pour en explorer les plaines, les canyons et les quelques bases qui s'y trouvent. L'opération n'a rien de compliqué : on pointe le nez du vaisseau sur la planète, on allume le warp drive et tout se fait de manière quasi-automatique jusqu'à la surface – il faut juste respecter une assiette et quelques limitations de vitesse durant la transition entre le vol spatial et le vol planétaire. Et tout cela s'effectue sans le moindre écran de chargement. Comme de coutume avec *Elite Dangerous*, c'est parfaitement réalisé d'un point de vue technique et le vol planétaire fournit des panoramas splendides. Voir une étoile géante se lever sur l'horizon alors qu'on file à toute berzingue en rase-motte au-dessus d'une planète provoquera forcément une petite émotion aux fans de jeux spatiaux. Le gros regret d'*Horizons*, c'est que cet exercice se limite aux planètes sans atmosphère. En pratique, on survole donc des gros cailloux stériles, sans ciel bleu, sans océan, sans végétation.

Un patch au prix d'un jeu complet. Après avoir posé les patins sur une planète, et pour peu que le vaisseau soit équipé des modules adéquats, il est possible de déployer un petit véhicule, le SRV. Hormis le fait qu'il roule, cet engin se pilote comme un vaisseau spatial, avec les mêmes systèmes pour gérer les armes, la distribution de l'énergie, les boucliers, le cargo… Le SRV permet de récolter sur la surface de la planète du chrome, du nickel et une ribambelle d'autres matériaux qu'on va stocker dans la soute pour produire, depuis le SRV, des munitions plus performantes ou du fuel plus efficace. Cette nouvelle activité s'appelle la Synthesis et c'est pour l'instant la seule raison, hormis le paysage, d'aller fureter sur une planète. Honnêtement, c'est un peu juste. *Horizons* aurait dû être un patch gratos ; au lieu de ça, les possesseurs du jeu original devront raquer 40 boules. Alors bien sûr, je sais que cet add-on va ravir les fans hardcore de trading intergalactique. Ils sortiront la carte bancaire en bavant d'excitation. Mais pour ceux qui ont déjà rangé *Elite Dangerous* parce qu'ils n'y trouvaient plus grand-chose d'amusant à faire après une cinquantaine d'heures de jeu (ce qui est déjà très honorable), *Horizons* ne devrait pas changer grand-chose. Il reste encore beaucoup de boulot à Frontier pour qu'*Elite Dangerous* ne devienne ce grand MMO spatial épique, haletant, plein de vie, d'action et de variété qu'il mériterait d'être un an après sa sortie.

Tous les quinze jours dans *En chantier*, vos rédacteurs se penchent sur des jeux vendus en cours de développement : accès anticipés, alphas ou bêtas payantes.





Genre : dungeon crawler
Développeur / éditeur : Bare Mettle Entertainment (Royaume d'Angleterre)
Plateforme : PC Windows
Config. recommandée : carte graphique dédiée requise
Site web : *cpc.cx/dSi* (si vous voulez jeter un œil à *Sui Generis*)
Téléchargement : 830 Mo
Langue : VO
Prix actuel : 14,99 €
Sortie prévue : 2016
DRM : Steam ou aucun (sur le site du développeur)

Exanima

ESCRIME PASSIONNELLE

par Izual

Cet article n'est pas pour tout le monde : il est réservé à ceux qui comprennent l'élégance d'un coup d'épée qui atteint son but. Oui, tout à fait, il est même là pour ceux qui transpercent les armures avec une lame aiguisée, je suis content que vous ayez dit ça. Euh… Ouais, pourquoi pas, si vous y tenez on peut aussi dire qu'il est réservé à ceux qui se battent nus avec une torche dans la main… Hein, et pour ceux qui perçoivent la beauté délicate d'une masse d'armes qui écrase un œsophage malade ? Oui enfin attendez… Vous, vous avez déjà joué à *Exanima*.

Avec ses airs de *Dark Souls* vu du dessus qui vous demande de trouver la sortie de catacombes labyrinthiques, *Exanima* ne sort pas vraiment du lot. Son univers de dark fantasy oppressant à souhait est à base de « *Regardez ! Il fait noir !* » et de « *Regardez ! Des zombies avec des massues !* », pas vraiment une nouveauté. Mais tout ça, on s'en fout un peu. Si, si. Parce qu'*Exanima*, voyez-vous, c'est d'abord et avant tout un système de combat extraordinaire qui fait passer les autres jeux de rôle pour des passe-temps de simplets. En effet, depuis quatre ans les Britanniques de Bare Mettle élaborent des mécaniques complexes pour que leur jeu repose, en gros, sur les lois de la physique. Dans le donjon, ça se traduit par des bancs qu'on peut amasser derrière les portes pour les barricader, par des leviers qu'il faut pousser à la main et par de nouveaux types d'ennemis, comme les coins de table et les chaises renversées (suprêmement traîtres), autant de monstres perfides qui n'attendent que de précipiter votre personnage à terre s'il ne fait pas assez gaffe.

Escrime organisée. Le moteur physique n'est pas là uniquement pour antagoniser le mobilier des souterrains, il conditionne également tous les affrontements. Dans *Exanima*, votre arme fait des dégâts en fonction de sa vitesse et de la partie du corps qu'elle touche mais aussi du bout qui atteint la cible – n'espérez pas tuer quelqu'un avec la hampe d'une hache à deux mains. Vos mouvements sont en temps réel, et vous pouvez donner de larges revers ou des petits coups de taille rapides comme bon vous semble. La parade est à peu près automatique, du moment que vous êtes face à la direction d'origine du coup et que vous n'êtes pas en train d'attaquer, mais il est quand même préférable d'esquiver grâce à de petits pas chassés. C'est tout ? Oui, mais si le système de combat reste simple à expliquer, il est beaucoup,





beaucoup plus difficile à maîtriser, et pas seulement à cause de la caméra qui ne tourne pas en même temps que votre perso.

Spadassin's Creed. Ce qui est absolument jouissif, dans *Exanima*, c'est qu'aucun combat n'est joué d'avance : même entre deux gueux munis d'armes de fortune, un duel ne pardonne aucune erreur. Il m'est arrivé de me faire latter la gueule par un paysan muni d'une planche, simplement parce que j'étais trop pressé ou que j'avais lancé une attaque au mauvais moment. Il y a aussi ces moments plus forts, quand toute la tension de la bataille se libère d'un coup parce qu'on sait que notre attaque est sur le point de réussir et va trancher la gorge de l'adversaire. Ou, à l'inverse, quand on se rend compte que la lame qui va arriver dans une demi-seconde va nous porter un coup mortel et qu'on la regarde approcher avec une lenteur surnaturelle. Attention, la joie sauvage que procurent les combats n'est pas due entièrement aux mécaniques de jeu, il faut aussi rendre hommage aux ragdolls et aux animations très souples des personnages. Réussir un revers avec une hache ne signifie pas simplement diminuer l'espérance de vie de l'adversaire, mais plutôt faire jaillir une gerbe de sang pendant qu'il laisse échapper un cri sonore et que sa tête est propulsée vers l'avant sous la force du choc. Parfois, votre lame restera coincée quelques secondes ou bien vous projetterez votre cible à terre. Avec tous ces détails, le système de combat devient d'une crédibilité telle que même l'absence de démembrements ne parvient pas à l'entamer.

Bientôt Deus Exanima. À part le fameux mode arène qui permet d'enchaîner les combats (voir encadré) et qui sera au centre de la prochaine mise à jour, *Exanima* propose un mode solo des plus classiques. À poil et armé d'une torche, vous y galérerez contre des portes récalcitrantes et des légumes armés d'épieux. De temps en temps, vous croiserez des cadavres de vieux schnocks et des lettres où l'on peut lire : « *Ciel, quelle époque dangereuse nous vivons, on peut même plus se faire un petit FIFA tranquillou mon vieux Marco. Attends, qu'est-ce que c'est que ce bruitaarrrhhghh.* » C'est bien beau tout ça, mais il y a quand même un possible hic : pour les développeurs de Bare Mettle, *Exanima* est un prologue à *Sui Generis*, leur jeu de rôle d'ores et déjà financé grâce à Kickstarter et qui sera grosso modo la même tambouille mais en plus ambitieux, en monde ouvert et à la surface. Les plus soupçonneux préféreront attendre ce mastodonte plutôt que d'acheter un amuse-gueule, mais nos vingt heures sur *Exanima* nous poussent à vous donner le feu vert pour entrer dans la danse mortelle.

Viande d'arène séchée
Pour s'entraîner à la baston, il y a le génial mode arène qui vous met face à des adversaires de plus en plus coriaces. D'ailleurs, toute la rédac' s'est agglutinée derrière mon ordi pour s'y essayer à l'escrime. Passons sur Guy Moquette, qui attend patiemment son heure avant de bondir sur son adversaire et d'intercepter une lame courbe avec sa nuque. Saluons plutôt la performance de notre Renard argenté, d'abord interdit devant le maniement d'un être humain – si différent d'un tank SU-26 – mais qui a fini par taillader la jugulaire de l'ennemi après une superbe feinte, et celle de Miss Katonic, qui noyait ses adversaires sous des assauts ininterrompus en se collant à eux. Suite à nos mails surexcités, les développeurs ont fini par nous confirmer que « *oui, il y aura du PvP local – et peut-être online. Vos menaces n'étaient pas sérieuses, hein, dites ?* ».



En l'état :

Avec son donjon atrocement difficile et labyrinthique, *Exanima* ne serait qu'un jeu de rôle assez linéaire et pas toujours très enthousiasmant. Heureusement, son arène qui permet de batifoler en toute liberté est un outil formidable pour se frotter à la grande qualité du titre : son système de combat génial qui a enfin donné un sens à nos vies.


SANS DANGER

Genre : jeu de cartes tactique
Développeur / éditeur : Counterplay Games (États-Unis)
Plateformes : Windows PC, Mac
Config. recommandée : n'importe quel PC
Téléchargement : 50 Mo (launcher + 300 Mo d'installation)
Langue : anglais
Prix actuel : free-to-play (boutique en ligne ouverte)
Sortie prévue : 2016
DRM : connexion nécessaire

Duelyst

UNE BONNE PÂTE À CARTES

par Pipomantis

À la rédaction, on aime énormément les jeux de cartes. Ivan Le Fou, Netsabes, Miss Katonic et bien d'autres (dont votre serviteur) ont perdu des heures et des heures (et quelques malheureux euros) dans *Hearthstone* depuis près de deux ans. Et puis il y a Izual, qui continue de jouer à *Scrolls* contre lui-même avec deux laptops côte à côte jusqu'à ce que les serveurs ferment.

Depuis quelques semaines, j'essaie de convertir tout le monde à ma nouvelle marotte appelée *Duelyst*. Menée par l'ancien producteur de *Diablo III* et de quelques *Ratchet et Clank* (allez comprendre), l'équipe de Counterplay Games a décidé de faire son jeu de cartes free-to-play en repompant *Hearthstone* dans les grandes largeurs, mais en ajoutant quelques petits changements qui devraient leur éviter le procès par Blizzard. Alors oui, on choisit une classe (parmi six), on se monte un deck et on doit casser la gueule de l'adversaire dans des parties ultra-rapides. Oui, on grimpe sur un ladder qui rappelle le jeu de Blizzard. Double oui, l'animation d'ouverture d'un paquet de cartes est identique. Triple oui, il y a un mode arène où l'on se monte un deck au hasard pour enchaîner les matchs jusqu'à subir trois défaites. Et pourtant, Counterplay Games a réussi à insuffler assez de nouveautés pour que l'on n'ait pas l'impression de jouer à un reskin de *Hearthstone*.

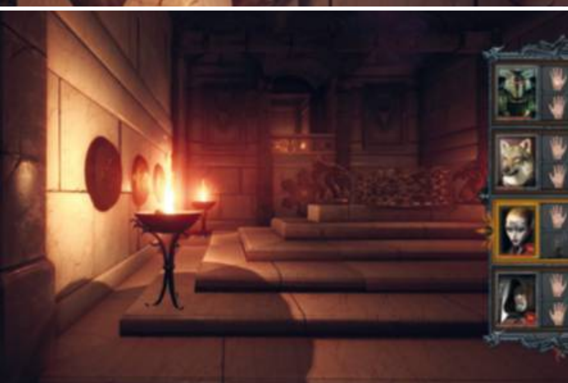
La tac-tac-tactique du Gandalf.

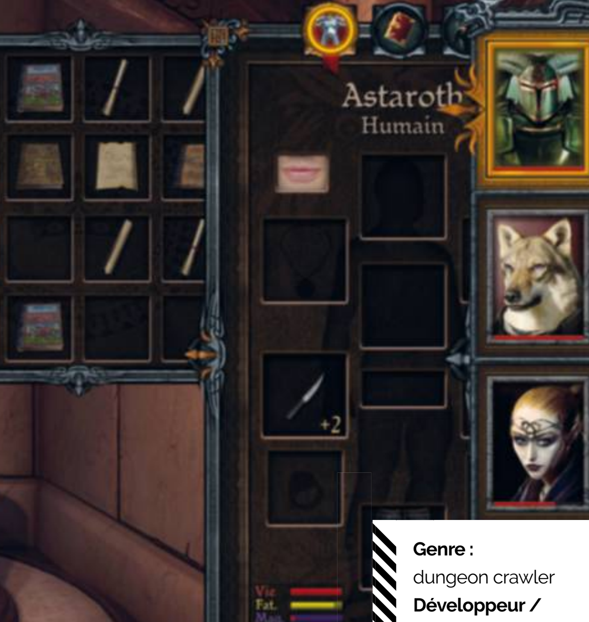
Le plus gros changement, c'est évidemment l'échiquier sur lequel on pose ses unités. Plus proche de *Scrolls* que du titre de Blizzard, *Duelyst* va demander autant d'intelligence dans la gestion des cartes que dans le placement des unités et ça change totalement la manière de penser ses parties. Et contrairement à *Scrolls*, où il fallait détruire les idoles aux extrémités de chaque camp, il faut maintenant directement tabasser le général ennemi qui mouille sa chemise et descend lui aussi sur le champ de bataille. Le résultat fait penser à un hybride étrange entre *Hearthstone*, *Scrolls* et *Battle Chess* où, en plus des capacités classiques (pouvoir attaquer dès l'arrivée en jeu, déclencher un effet à la mort d'une créature), on trouve maintenant de nouveaux pouvoirs plus originaux. Certaines unités permettent de téléporter des ennemis, d'autres font le double de dégâts quand elles sont sur le territoire adverse ou dans le dos d'une créature et il existe une véritable opposition entre monstres au corps à corps et unités qui tapent à distance. C'est tout un ensemble de règles à réassimiler, et Counterplay Games y a pensé avec un didacticiel bien foutu, suivi d'une quarantaine de puzzles/challenges qui permettent de se familiariser avec une tonne de subtilités sans se fader des pages de texte inintéressant. Il me reste plein de choses à vous dire sur le jeu, que ça soit sur sa direction artistique merveilleuse (pensez à baisser le bloom dans les options) ou ses petites idées comme la possibilité de filer 5 gold à un adversaire que l'on a battu si l'on juge qu'il a fait un bon match, mais la place me manque. Promis, on en rediscute vite.

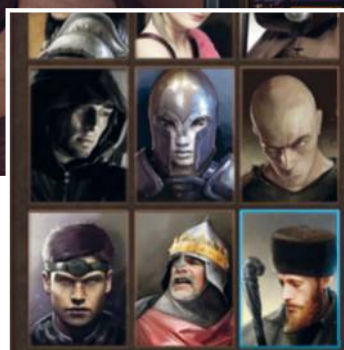
En l'état :

Ben oui les loulous, *Duelyst* est un free-to-play, très bien parti pour devenir particulièrement agréable. À moins que vous ne soyez compulsivement obligé de dépenser des sous dans tous les jeux qui vous passent sous la main (auquel cas, je vous conseille de consulter), vous pouvez y jouer sans la moindre hésitation.









Dungeon Kingdom : Sign of the Moon

DEMI-LUNE

par Louis-Ferdinand Sébum

Genre : dungeon crawler
Développeur / éditeur : Hydro Games (France)
Plateforme : PC Windows
Config. recommandée : PC de joueur
Téléchargement : 630 Mo
Langue : VF
Prix actuel : 8 €
Sortie prévue : NC
DRM : Steam

Bien tenté Hydro Games, mais vous ne m'aurez pas comme ça, je connais mes classiques. Votre scénar', là, c'est un plagiat de *Eye of the Beholder II*. Et n'allez pas me dire que le temple maléfique est un classique du médiéval-fantastique vieux comme *Le Temple du mal élémentaire*. Dans votre jeu il y a des prêtres maléfiques qui cachent leurs manigances derrière une vitrine humanitaire, une histoire de marque sur la paume qui donne accès aux chambres secrètes du temple, un sorcier brun et barbu à la Khelben Arunsun qui communique avec notre équipe grâce à un transmetteur magique. Bravo l'inspiration.

Le scénario de *Dungeon Kingdom* n'est d'ailleurs pas son seul point commun avec *Eye of the Beholder*. Lui aussi est un dungeon crawler 3D case par case dans lequel une équipe de quatre personnages explore des labyrinthes remplis d'énigmes tordues et de monstres, tordus également. Au niveau de ses mécanismes, *Dungeon Kingdom* est cependant plus proche du récent *Legend of Grimrock*. On retrouve un système de magie runique inspiré de *Dungeon Master*, une gestion de la lumière et le même soin apporté aux environnements. Par moments, on se dit même que le jeu entier pourrait être un mod ou un spin-off de *Grimrock*. Le moteur est aussi beau, les environnements et les effets de lumière aussi réussis, le gameplay encore plus hardcore. Les combats ne pardonnent rien, la gestion de la faim et de la soif donne l'impression de diriger une équipée au cœur du Sahel, les énigmes sont parfois bien vicieuses. N'espérez pas non plus vous reposer sur une automap : vous devrez tracer vous-même le plan du donjon avec règles et crayon, comme autrefois, ce qui risque de vous occuper un petit moment vu que les labyrinthes sont construits sur plusieurs niveaux, avec trappes et échelles. En bon spéléologue-masochiste, autant vous dire que j'ai pris mon pied.

L'interface cassée de la lune. Tout du moins quand le jeu ne faisait pas tout son possible pour m'en empêcher. Dans « accès anticipé », *Dungeon Kingdom* a lourdement insisté sur le mot « anticipé ». Soyons clairs, le jeu est bugué jusqu'à l'os. L'interface et le menu sont très mal fichus (certaines actions nécessitent un clic gauche, d'autres un clic droit, le tout sans la moindre cohérence), des objets disparaissent parfois, il arrive que les monstres se déplacent sur la case où se trouve notre groupe comme s'il n'était pas là, le moteur physique, un cauchemar, transforme les actions les plus simples (placer un objet dans une alcôve ou une corbeille) en tentatives de panier à trois points avec une main dans le dos. C'est dommage car à part ça, et même s'il est encore bien pauvre en contenu, Dungeon Kingdom est bourré de promesses et devrait pouvoir rivaliser sans mal avec Might & Magic X et Legend of Grimrock. Cela dit, nous sommes en période électorale, raison de plus pour nous méfier des promesses pas encore tenues.

En l'état :

Jamais peut-être un jeu n'a autant mérité cette icône « attendez ». *Dungeon Kingdom : Sign of the Moon* a tout pour devenir un excellent dungon crawler. Pour le moment, il est malheureusement assez bugué et, surtout, trop incomplet pour mériter autre chose qu'un achat de soutien.



Genre : survie
Développeur : Capy Games (Canada)
Éditeur : Klei Entertainment
Plateforme : PC Windows
Config. recommandée : carte graphique dédiée requise
Téléchargement : 500 Mo avec le jeu de base
Langue : VO
Prix actuel : 5 € le DLC, 20 € le jeu de base avec ses deux DLC
Sortie prévue : N.C.
DRM : Steam

Don't Starve Shipwrecked

LES CRADOS DE LA MÉDUSE

par Maria Kalash

À ce stade de votre vie, deux possibilités. Soit vous possédez *Don't Starve*, et l'avez donc retourné et essoré dans tous les sens. Soit vous ne possédez pas ce bijou de survie bidimensionnelle, et vous n'êtes pas encore conscient que le crockpot fabriqué à la sueur des bouts de charbon glanés est la clé d'une alimentation équilibrée. Nous enjoignons les membres de la deuxième catégorie à refermer ce magazine, à lâcher 15 euros pour le jeu de base, et à revenir dans une petite centaine d'heures quand ils sauront de quoi il retourne.

Bien consciente que mon autorité flirte avec le plancher des vaches, je vais tâcher de rendre ce papier consacré à un contenu téléchargeable (DLC) en accès anticipé (c'est-à-dire vendu pas fini) compréhensible par l'ensemble de l'humanité. *Don't Starve*, le jeu de base, vous met dans les guenilles d'un aventurier égaré dans une nature hostile. *Shipwrecked* fait exactement la même chose, à ceci près que la nature hostile est ici tropicale, et que le continent cède la place à un archipel baigné par une eau bleue. On déplace son petit personnage à la souris ou au clavier, on ramasse ce que l'on peut : des petits coquillages qui se mangent, des gros coquillages qui feront une excellente armure, et on se débrouille pour avoir de quoi grailler et faire du feu avant la nuit. Enfin ça, ça a l'air simple sur le papier, mais en vérité c'est réservé aux durs à cuire, aux tatoués, aux insensibles du palpitant.

Elle préfère la mort en mer.
Parce que dans les faits, mes premières minutes sur *Shipwrecked* ont été entièrement consacrées à des exclamations admiratives et bêtifiantes du type « *Oh y a des petits crabes ! Oh et ils poussent des petits cris trop mignons ! Oh et les cochons ils sont pas bien rasés ! Han et les singes en fait ils me piquent tous mes trucs !* » et ainsi de suite jusqu'à ce que mes collègues me jetassent des regards noirs de jalousie. Tout ce qui faisait *Don't Starve* se retrouve là : la direction artistique, la cruauté des rencontres avec les créatures hostiles (ou énervées par vos soins), l'apprentissage (des comportements des autres créatures, des machins à fabriquer), les petites jauges à surveiller (la faim, la santé mentale, la santé, l'humidité…). Mais avec un bon goût de nouveauté. Échoué sur une île déserte de taille souvent modeste, le joueur expérimenté va d'ailleurs devoir réévaluer ses priorités. Dans les premiers jours d'aventure, on ne craint pas l'arrivée prochaine de l'hiver, mais la pénurie de ressources, sur une île de la taille d'un mouchoir de poche. Utilisez-les à faire n'importe quoi, et vous aurez tôt fait de manger les bananiers par la racine. Dans *Shipwrecked*, il est impératif de se déplacer : vous allez donc fabriquer votre premier radeau, profiter des courants pour naviguer vite et loin, et peut-être vous laisser surprendre par l'abondance des ressources. Mais n'ayez crainte. Dans *Shipwrecked* comme dans *Don't Starve*, quand vous échappez à la faim, bien d'autres dangers vous guettent.

En l'état :
Ce n'est pas parce qu'il a été sous-traité à Capy Games que *Shipwrecked* échappe à l'habituelle qualité des productions Klei. Bourré de contenu, à la fois inventif et respectueux de l'esprit de départ, il assure déjà des heures de bonheur au prix d'un kebab sans frites.





Quand on partait de bon matin, quand on partait sur les chemins… Au casse-piiiipeeee…

Genre : FPS multi
Développeur / éditeur : Reto-Moto (Danemark)
Plateforme : PC Windows
Config. recommandée : carte graphique dédiée requise
Téléchargement : 1,2 Go
Langue : VO
Prix actuel : free-to-play
Sortie prévue : NC
DRM : Steam

Heroes & Generals

FARMING SIMULATOR

par Izual

Vous êtes en réunion. Au Danemark. En 2012. Oui, pourquoi pas ? Vous vous sentez super bien, et avec vos collègues vous voulez être sûrs que les débutants qui démarrent votre FPS multi sur la Seconde Guerre mondiale sachent jouer correctement. Borgsen, du quatrième étage, a une idée de dingue : pour bien mettre les joueurs dans l'ambiance, il faudrait les empêcher d'avoir accès aux parties amusantes du jeu pendant au moins quinze heures, les forcer à s'entraîner quoi. Et là, l'accident bête : tout le monde écoute Borgsen, alors que c'était déjà lui qui avait suggéré de mettre la clim' de l'immeuble au maximum pour lutter contre le réchauffement climatique.

Savais-je dans quoi je m'engageais, pendant l'installation de la bêta de *Heroes & Generals* ? Plus ou moins. J'étais au courant qu'en plus de participer à des batailles où l'on incarne un soldat/un tank/un avion dans le bocage normand (la partie *Heroes* du jeu), on pouvait par la suite déclencher nous-mêmes des affrontements sur une carte de l'Europe (la partie *& Generals*) que s'empresseraient de rejoindre les autres joueurs pour y faire pencher la balance en faveur de leur faction. C'est donc la bouche en cœur que j'ai lancé *Heroes & Generals* pour la première fois, que j'ai choisi de faire progresser un militaire ricain (au lieu d'un Allemand ou d'un Soviétique) et qu'armé d'un fusil pourri j'ai commencé à lutter pour défendre la liberté, le Mint Julep et les BigMac. Et là j'ai cru, oui, j'ai cru que le système de progression était génial, surtout grâce aux points d'expérience qui récompensent pile poil vos actions (blesser ou tuer un ennemi, participer à une capture de points, etc.) ce qui a quelque chose de gratifiant puisque vous devez aller chercher vos promotions avec les dents. J'étais naïf, si naïf…

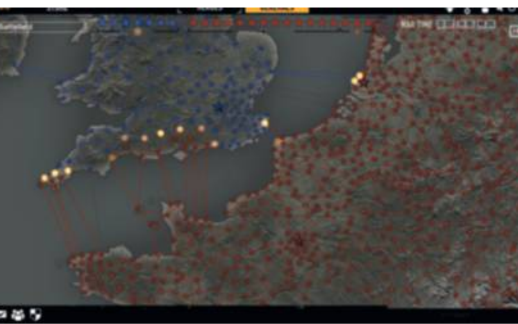
Soldats, plantez l'attente. Enchaîner les parties, c'est bien, mais on se prend vite à avoir envie d'un peu plus. D'une arme un peu spécialisée, par exemple, au lieu du fusil aussi nul à courte qu'à moyenne portée que reçoivent tous les conscrits. Ou bien, soyons fous, d'un rôle un peu différent de celui de chair à canon sur pattes. C'est là qu'on regarde un peu l'arbre de carrière du personnage, et c'est là qu'on se rend compte qu'effectivement, il faut farmer une quinzaine d'heures pour débloquer les cartes les plus intéressantes et surtout gagner le droit d'aller se battre dans les champs de bataille d'Europe aux côtés des collègues de la même faction. « *Il faut voir le début comme un grand didacticiel* », bredouillent les vétérans sur les forums





d'un air gêné. Vous voilà donc coincé sur quatre cartes (dont trois trop grandes pour du 20 contre 20 et où il ne se passe rien, surtout que vous n'avez pas encore pu vous payer un fusil de snip-snip), avec une progression à deux à l'heure et tout le temps nécessaire pour observer les défauts du jeu.

Free-to-plaie. Terrains quelconques, animations basiques et environnement sonore médiocre : comme tous les FPS multijoueurs sur la Seconde Guerre mondiale, *Heroes & Generals* a l'air d'être sorti en 2003. Qu'à cela ne tienne, être replongé dans l'époque 1939-1945 a toujours le même charme qu'au début des années 2000, et vous pourrez pardonner tous ses défauts visuels au jeu à la force de votre nostalgie de *Red Orchestra*, de *Day of Defeat* ou de *Battlefield 1942*. Enfin, pas pendant le fameux « *grand didacticiel* », qui vous plongera plutôt dans un état de fureur à l'idée de devoir grinder pendant des heures et des heures sur la même carte – mais qui vous apprendra au moins à apprivoiser l'exigeante balistique du jeu. Dans ces conditions, difficile de ne pas passer à la caisse. C'est à la cinquième heure de farm que nous avons enclenché le plan « aide d'urgence aux rédacteurs sur des free-to-play abusifs », qui nous a permis de passer en compte premium pendant trois jours pour la somme pas vraiment modique de 7 euros (comptez entre 14 euros et 20 euros pour l'abonnement d'un mois) et de gagner le double de points d'expérience à chaque



partie. Six heures plus tard, le didacticiel était enfin grindé jusqu'à la moelle. Si vous ne voulez pas payer, il vous faudra donc entre 15 et 20 heures de jeu pour accéder à la partie amusante de *Heroes & Generals*. Dès lors, difficile de ne pas parler de paywall et de laisser le jeu continuer à ânonner qu'il est en fait gratuit.

La guerre vue du ciel. Après le grind, l'heureux moment est enfin arrivé : au rang 5, vous débloquez de nouvelles cartes, et surtout l'accès à la partie *& Generals* du jeu. Pas moyen de commander des troupes et de créer vous-même des batailles (il faudra farmer beaucoup plus longtemps pour ça), mais vous pouvez déjà rejoindre les affrontements en cours sur la carte de l'Europe. La guerre actuelle se passe super mal pour mes potes ricains, dont la myriade de points bleus (qui représentent autant de villes sous leur contrôle) a été repoussée en Angleterre par les Allemands. Quelques cités clignotent : ce sont les batailles que je peux rejoindre, pour défendre un point bleu ou convertir une ville rouge. Au fil des heures, les lignes bougent, les Américains tentent une percée à Boulogne-sur-Mer et se font rejeter à l'eau comme des malpropres, les Allemands avancent dans la campagne anglaise, bref, on s'y croirait.

Bocage doré. Une fois que vous avez accès à la guerre en Europe, le jeu prend une autre tournure : vous avez pu acheter un fusil de précision, une mitraillette d'assaut ou un transfert vers l'infanterie mécanisée, et les vastes champs de bataille vous laissent libre de monter au contact avec les autres ou de vous fondre dans les buissons avec votre fusil à lunette (ou pas à lunette, d'ailleurs, puisque chaque partie de l'arme est modulable en échange d'une somme prohibitive). Le jeu atteint tout son potentiel dans cette liberté qui vous est laissée : jouez correctement, et vous arriverez peut-être à renverser le cours de la bataille à vous tout seul, avant de sauter dans le prochain point clignotant. La communication avec votre équipe est rare et le jeu vous demande toujours de farmer de l'XP, mais qu'importe : vous avez une chance réelle d'influer sur le cours de la guerre, et c'est assez inédit.

En l'état :

Heroes & Generals pourrait n'être qu'un FPS classique sur la Seconde Guerre mondiale, mais il vous permet d'adopter votre propre stratégie et de choisir votre propre style de jeu. S'il était directement jouissif, on vous dirait d'y aller sans hésiter. Mais avec quinze heures de grind obligatoire et une incitation permanente au passage à la caisse, il nous interdit d'être trop élogieux.









Genre : RPG
Développeur / éditeur : TallTech Studio (Crimée, il paraît)
Plateforme : PC Windows
Config. recommandée : carte graphique dédiée requise
Téléchargement : 500 Mo
Langue : anglais et russe
Prix actuel : 14,99 €
Sortie prévue : 2016
DRM : Steam

Krai Mira

CRIMÉE-CHÂTIMENT

par Izual

En Ukraine, on n'a pas de soutien international mais on a des idées : c'est après s'être promené dans un paysage de ruines où des groupes armés menacent la population et où circule un air radioactif que le développeur de TallTech Studio s'est dit qu'il faudrait imaginer un jeu qui se déroule au même endroit, mais après une guerre thermonucléaire. Voilà sans doute comment est née la Crimée post-apo' de *Krai Mira*, un paysage de ruines où des groupes armés menacent la population et où circule un air radioactif.

Que reste-t-il de la Crimée après les bombes ? Pas grand-chose. Un désert de décombres, des marais glacés, quelques campements, et un nom déformé : *Krai Mira*. Au milieu de tout ça, votre perso, qui va avertir son village côtier qu'une horde de boloss errants s'apprête à l'incendier. Une femme est volontaire pour attendre le retour des pêcheurs et les prévenir du danger pendant que tout le monde se casse, et vous pouvez l'encourager : « *Oh la vilaine ! Tu vas t'amuser avec tout un tas de pêcheurs pendant que leurs épouses sont parties, c'est le rêve de toutes les salopes du village !* » (après deux ou trois échanges du même acabit, vous finissez par l'attaquer). Pardon ? Ah oui, on vous avait prévenu, *Krai Mira* est un RPG qui vient des rudes steppes d'Europe de l'Est : dans chaque dialogue, la moitié des choix de réponse est destinée à porter atteinte à l'honneur de votre interlocuteur et à provoquer le combat. Votre binôme qui surveille le radeau pendant que vous relevez les pièges dans le marais, au début de l'aventure ? Si vous ne lui répondez pas « *OK, je vais faire ma part du boulot* », ce sera « *Je peux me débrouiller sans toi. Reste ici pour l'éternité, motherfucker* » (s'ensuit un tabassage en règle). Profitez bien du ton agressif et surréaliste de votre Gilles de la Tourette, fou furieux jusque dans ses échanges avec des soldats surarmés : ce sera votre seule source de joie pendant le jeu.

Khanat de force majeure. Si *Krai Mira* est riche en insultes pendant les dialogues – dont les options pacifiques laissent vraiment à désirer –, il se montre beaucoup moins bavard à d'autres moments. L'histoire tient en deux lignes, aucun personnage n'est développé, et rien ne vous est indiqué : ni à quoi sert le matos que vous entassez dans votre inventaire, ni pourquoi un PNJ se met soudain à vous suivre pour vous aider en combat. Ah, les combats… Puisque le versant jeu de rôle se résume à une enfilade de maps jolies mais linéaires avec des checkpoints pour toute sauvegarde, on aurait pu espérer que la partie tactique de *Krai Mira* suffise à lui donner un intérêt. Hélas, le tour par tour est un beau bordel (vous jouez d'abord, puis tous les autres persos tirent simultanément) dont la seule subtilité tient à une gestion sommaire des points d'action. « *Le plus excitant est à venir* », assure le développeur. C'est vrai, au moins le jeu ne peut que s'améliorer.

En l'état :

Mauvais en parlotte, en exploration et en tactique, il ne reste à *Krai Mira* que ses décors assez réussis pour vous séduire. Autant vous le dire tout de suite, ce ne sera pas suffisant. Quant à la faculté de TallTech Studio de transformer un jeu primaire et doté de mécaniques réduites à l'état d'ébauche en jeu de rôle accompli, elle est assez douteuse.



DOSSIER

LE PLASTIQUE C'EST FANTASTIQUE

Le grand retour des jouets vidéo

Dans le lointain temps des années 2000, Activision se faisait son blé en grande partie en vendant des guitares en plastique et des morceaux téléchargeables hors de prix. Après une baisse des ventes, Activision avait tout stoppé en 2010, mais ça n'avait pas arrêté son amour du plastique pour autant : dès l'année suivante, l'éditeur sortait les premières figurines *Skylanders*, lançant une nouvelle mode. En cette fin d'année 2015, les consoles sont plus noyées que jamais sous les bidules en plastique : non seulement quatre séries différentes de figurines se disputent, mais en plus *Guitar Hero* et son vieux concurrent *Rock Band* tentent aussi un retour. Essayons d'y voir un peu plus clair.

PAR MARIA KALASH NETSABES ET PIPOMANTIS

LE BON...

SKYLANDERS : SUPERCHARGERS

Premier sur le secteur des jeux vidéo à figurines, *Skylanders* a complètement inventé le genre en 2011 avec *Skylanders : Spyro's Adventure*. Toutes les bases y étaient : un titre dans un univers fantaisiste et plein de couleurs et des figurines équipées d'une puce NFC, communiquant avec le jeu grâce à un « portail » fourni avec et branché à la console. Surtout, Activision avait bien prévu son coup, imaginant parfaitement comment vendre ses figurines : chaque personnage appartenait à un élément différent (terre, feu, eau, morts-vivants, etc.) et le jeu contenait d'innombrables zones accessibles seulement avec un personnage du bon élément posé sur le portail. D'année en année (et le succès aidant), Activision a perfectionné la formule, ajoutant à chaque fois de nouvelles vagues de figurines. Et pour s'assurer une production bien huilée, l'éditeur a même appliqué à la série le modèle de *Call of Duty*, avec deux studios (Toys for Bob, l'original, et Vicarious Visions) alternant à chaque épisode. Pour *Skylanders : Superchargers*, la cuvée 2015, il s'agit de Vicarious Visions et... à la surprise générale, après des années de titres médiocres au modèle économique de plus en plus abusé (*Trap Team*, en 2014, introduisait même des consommables), *Superchargers* est un jeu tout à fait correct et bien plus respectueux de ses clients que d'habitude. Sapristi, après avoir corrigé *Diablo III*, *StarCraft 2* et *Destiny*, serait-ce vrai ? Activision écouterait-il ses clients ?

Un homme à la mer

Comme ses prédécesseurs, *Skylanders: Superchargers* appartient à cette catégorie de jeux qu'on appelle (de façon particulièrement paresseuse puisque ça ne veut pas dire grand-chose) « action-aventure ». En pratique, vous y contrôlez un personnage qui tape des ennemis et des caisses pour récupérer des thunes, il y a des boss de temps en temps et même parfois un puzzle ou deux pour la variété. La nouveauté de *Superchargers*, c'est l'introduction de véhicules dans la formule *Skylanders* : chaque niveau du jeu contient des passages en grosse bagnole et/ou en avion et véhicule marin. Il s'agit aussi du plus gros point faible du jeu : alors que les passages où vous vous déplacez sur vos jambes sont dans l'ensemble plutôt réussis (on n'y réinvente pas la roue, mais je me suis surpris à beaucoup m'y amuser), les segments en véhicules tiennent plus du gadget que d'autre chose, et souffrent d'un gros problème de caméra : tantôt on y suit directement le véhicule (comme, disons, dans n'importe quel jeu de course en vue externe), tantôt la caméra se déplace très au-dessus du niveau (à la *Micro Machines*). Souci de cette dernière situation : le jeu reprend alors des contrôles classiques (comme si vous étiez à pied), sauf que vous dirigez un véhicule

tout en longueur. Je pense avoir passé 22 % de mon temps (soit à vue de nez 21 % de trop) sur *Superchargers* à lutter pour me diriger correctement dans ces situations.



La bourse ou la course

Mais la vraie nouveauté de ce *Skylanders*, c'est qu'il met à jour son modèle économique : les consommables de *Trap Team* ont disparu (à la satisfaction générale) et les passages exigeant des figurines de tous les éléments différents sont beaucoup moins nombreux, de même que les publicités pour les figurines que vous ne possédez pas. Il est désormais tout à fait possible de s'en tirer avec seulement une figurine et un véhicule terrien, soit ce qui est fourni avec le jeu de base. À ce prix, vous manquerez tout de même tous les segments aériens et maritimes, et pour y accéder il faudra débourser 15 euros par véhicule (une dépense vraiment très loin d'être indispensable). Quant aux autres figurines, elles sont complètement inutiles, à moins d'être fanatique de *Skylanders* à la limite de l'hospitalisation, puisqu'elles ne servent qu'à gagner de minimes avantages dans certains segments ou à débloquer quelques défis superflus. Signalons tout de même l'existence de « racing packs »

> **LES PACKS SUPPLÉMENTAIRES SONT BEAUCOUP TROP CHERS POUR CE QU'ILS OFFRENT EN CONTENU.**

(à 35 euros pièce tout de même), qui ajoutent de nouveaux circuits et de nouveaux personnages au mode course de *Superchargers*. Car oui, il y a un mode course (développé par Beenox) repompant totalement *Mario Kart* (ou *Sonic Transformed All-Stars Racing*, au choix), pas désagréable mais vraiment pas bien intéressant. Là encore, les packs supplémentaires (clairement beaucoup trop chers pour ce qu'ils offrent en contenu) n'apportent pas grand-chose et le jeu de base reste parfaitement suffisant.

Circuit déprimé

Une mauvaise surprise attend en revanche les joueurs de *Skylanders* sur Wii et 3DS : cette année, leur jeu est remplacé par *Skylanders : Superchargers Racing*, autrement dit uniquement la partie course développée par Beenox. Le jeu manque du coup singulièrement d'intérêt, d'autant que, contrairement à un *Mario Kart*, il ne vous permet pas d'utiliser tous les personnages mais seulement ceux dont vous possédez les figurines (idem pour les véhicules). Seul élément à sauver dans le tas : l'utilisation maligne du portail *Skylanders* avec la 3DS. Au lieu d'avoir besoin du portail en permanence (comme sur console de salon), le jeu enregistre les figurines une fois pour toutes sur la cartouche et vous laisse ensuite jouer sans accessoire comme n'importe quel autre titre. Eh oui, j'ai galéré pour trouver quelque chose de positif à dire sur cette version.









Skylanders : Superchargers

Plateformes : PS3, PS4, Wii U, Xbox One et 360, iOS, tvOS
Testé sur : Wii U
Développeur / éditeur : Activision / Vicarious Visions
Prix : 75 € pour le jeu de base avec deux figurines et un véhicule (bien suffisant), puis 35 € par pack racing, 15 € par véhicule et par figurine.

Notre Avis :
Joli, varié, bien fichu, *Superchargers* est étonnamment plaisant, pour peu que vous aimiez les jeux à la *Ratchet et Clank*, avec des animaux qui parlent, les mondes pleins de couleurs, les niveaux remplis de caisses à détruire et les ennemis complètement idiots. Et pour une fois, y jouer ne donne pas complètement l'impression de se faire arnaquer.

Skylanders : Superchargers Racing

Plateformes : Wii, 3DS
Testé sur : 3DS
Développeur / éditeur : Activision / Beenox
Prix : 70 € pour le jeu de base avec deux figurines et un véhicule, puis 15 € par véhicule et par figurine.

Notre Avis :
Vous avez *Mario Kart 7* ? Alors vous n'avez pas besoin de *Superchargers Racing*, clone inférieur en tous points. Certes, il n'y a pas (encore) de figurines dans *Mario Kart 7*, mais comme elles ne servent à rien non plus dans *Superchargers Racing*, ça ne change pas grand-chose. Seul vague intérêt (et encore), pour les collectionneurs : l'acheter est la seule façon d'obtenir le Skylanders (biclassé Amiibo) de Bowser.

LA BRUTE...

DISNEY INFINITY 3.0

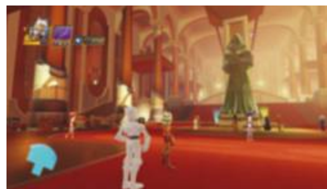
Premier à suivre Activision sur le sentier doré des figurines, Disney avait immédiatement flairé le potentiel pour son immense catalogue de franchises. Dès le départ, *Disney Infinity* a donc été pensé comme un mélange entre tous les univers plus ou moins proches de Mickey. Et depuis que Disney a racheté Lucasfilm, ça veut dire *Star Wars* aussi.

Disney Infinity a toujours été un peu spécial par rapport à *Skylanders* : au lieu de fournir une aventure linéaire avec des petites zones réservées à certains personnages, Disney avait opté pour un jeu plus ouvert, tourné vers l'avenir et pouvant accueillir dès le départ bien plus de figurines. Infinity se découpe du coup en deux modes : la Toy Box, une sorte de bac à sable que les plus acharnés peuvent transformer en atelier de création de jeux vidéo basiques, qu'on peut ensuite partager en ligne, et les aventures linéaires dédiées à un univers particulier, tirées de films Disney (*Pirates des Caraïbes*), Pixar (*Cars*, *Toy Story*) ou Marvel (*Avengers*, *Spider-Man*). En un sens, bien plus que *Skylanders*, *Disney Infinity* a toujours été un jeu en kit, puisque la plupart des aventures (pourtant présentes sur le disque) exigent d'acheter des figurines spécifiques pour y accéder. En bonus, les figurines supplémentaires débloquent aussi plus d'éléments à placer dans la Toy Box. *Disney Infinity 3.0* pérennise cette tradition : le jeu de base contient donc seulement la boîte à jouets et les figurines pour accéder à *Twilight of the Republic*, une aventure Star Wars se déroulant durant la guerre des clones. Les autres aventures (*Rise against the Empire*, durant la trilogie *Star Wars* originale ; *The Force Awakens*, qui raconte le nouveau film ; *Vice Versa*, le dernier Pixar ; *Marvel Battlegrounds*, un beat-them-all Marvel à venir...) sont toutes vendues à part avec des figurines.

Mal fini un jour, mal fini toujours

Plus encore que les années précédentes, *Disney Infinity* semble complètement bordélique : la Toy Box est à moitié planquée, l'interface n'est pas entièrement traduite (bon courage aux gamins voulant utiliser les outils de création en anglais) et le tout reste aussi bugué qu'au premier jour. *Twilight of the Republic*, l'aventure fournie, souffre par exemple de graves soucis de caméra (affronter Darth Maul trois fois de suite avec le point de vue qui change à chaque coup de sabre a rapidement écrasé toute la bonne volonté accumulée envers le jeu). Et encore, c'est après avoir installé plusieurs gigaoctets de patchs ! Pourtant, dans l'absolu, ce petit beat-them-all dans le jeu n'a rien de désagréable, pour peu qu'on supporte un irrespect total de l'ordre chronologique (ou toute forme de logique) et de bien trop nombreux niveaux où vous devez escorter Jar-Jar Binks au lieu de l'exécuter. Même constat d'ailleurs pour *Rise Against the Empire*, hélas un peu trop similaire pour être honnête, surtout à 35 euros le pack. Las, le tout reste moins drôle et surtout beaucoup plus mal fichu que les vieux *Lego Star Wars*, qui commencent pourtant à accuser leur âge.









Disney Infinity 3.0

Plateformes : : Xbox One et 360, PS3, PS4, Wii U, iOS, Android, tvOS
Testé sur : PlayStation 4
Développeur /éditeur : Avalanche Software / Disney
Prix : 65 € pour le jeu de base, puis 35 € le pack aventure avec deux figurines et un niveau, puis 15 € la figurine

Notre Avis :
Deux ans après ses débuts, *Disney Infinity* ne parvient toujours pas à évoluer, restant bloqué sur la même formule, les mêmes problèmes, les mêmes bugs. Les packs supplémentaires s'avèrent bien trop chers pour ce qu'ils offrent, et les figurines vendues à l'unité n'ont toujours d'intérêt que pour les collectionneurs, puisqu'elles n'apportent pratiquement rien à l'aventure.



Bientôt en kiosque

Early Access Magazine



Avertissement : seules les 24 premières des 100 pages du magazine ont été imprimées ; les autres le seront une fois atteints les stretch goals de notre financement participatif.

LE SANS-GÊNE QUI S'INCRUSTE…

LEGO DIMENSIONS

Longtemps, les titres Lego ont été remarquablement généreux avec leurs adeptes, offrant des dizaines de personnages jouables tous différents, des références pour petits et grands planquées dans tous les coins et accessibles à tous ceux qui se donnaient la peine de chercher… Cette époque est révolue.



Dernier arrivé sur le désormais bien rempli marché des jeux à figurines (sans rire, vous avez jeté un œil à votre boutique de jeux vidéo récemment ? Ces gadgets y occupent une place démesurée, et toujours en croissance puisque bien plus difficiles à pirater), *Lego Dimensions* pioche littéralement à droite – chez *Skylanders* – et à gauche – chez Disney. Les niveaux linéaires parsemés de passages accessibles uniquement avec certaines figurines, comme dans les vieux *Skylanders* ? Check. Les aventures séparées qui s'achètent à part avec des figurines ? Ça y est aussi. Cette grande fusion des modèles économiques se fait évidemment au détriment du contenu immédiatement accessible dans *Lego Dimensions* : dites adieu aux dizaines de personnages sélectionnables à tout moment, désormais il vous faudra sa figurine posée sur le portail pour contrôler votre petit héros préféré. De franchise la plus généreuse il y a quelques années, Lego est d'un coup devenue la plus pingre, et de loin. Si encore *Dimensions* proposait de vraies nouveautés par rapport au gameplay classique de la série, ça pourrait se comprendre… mais non, on reste sur les rails ultra-classiques de la franchise de TT Games, pratiquement sans aucune variation.



Brique par brique

Pourtant, *Lego Dimensions* démarrait plutôt bien : la première chose à faire en lançant le jeu, c'est de monter soi-même son portail USB en Lego. Le jeu vous affiche un manuel à l'écran (il en fournit aussi un en papier, ce qui est à signaler puisque tous les autres montages se feront uniquement avec des instructions in-game) et vous attend patiemment pendant que vous



> **UN BEAT-THEM-ALL SANS AMBITION, QUI NOIE LE JOUEUR SOUS UN RAZ-DE-MARÉE DE CLINS D'ŒIL.**

assemblez vos petites briques pour former une plateforme ressemblant à celle de Stargate (en indubitablement plus moche, toutefois). De même, vous devez assembler vos figurines Lego vous-même, pour former (dans le pack par défaut) Gandalf, Batman, Wyldstyle (du film *Lego*) et la Batmobile. Ces premiers moments dans le jeu sont reposants et rappellent le plaisir qu'il peut y avoir à jouer avec des Lego, que ça n'est pas juste une série de beat-them-all débilous à la qualité oscillant entre le rigolo et le catastrophique. Puis l'aventure débute réellement,





Lego Dimensions

Plateformes : : Xbox One et 360, PS3, PS4, Wii U
Testé sur : PlayStation 4
Développeur /éditeur : TT Games / Warner Bros. Interactive Entertainment
Prix : 100 € pour le jeu de base, puis 30 € le pack aventure avec deux figurines et un niveau, puis 25 € le pack équipe avec quatre figurines, puis 15 € le pack héros avec deux figurines

Notre Avis :
Absolument sans intérêt pour quiconque a déjà joué à un jeu Lego dans sa vie, *Dimensions* se paye en plus le double luxe d'offrir beaucoup moins de contenu par défaut que d'habitude et d'être remarquablement bugué. À moins de faire une fixette sur les Lego (et encore… même pour des Lego, les figurines de *Dimensions* sont bien trop chères), le jeu n'a aucun intérêt.

et là, patatras ! Comme la vingtaine de jeux qui le précèdent, *Lego Dimensions* reste un petit beat-them-all linéaire et sans la moindre ambition, qui tente de faire oublier son gameplay basique en noyant le joueur sous un raz-de-marée de clins d'œil à tout ce que la culture nord-américaine compte de succès populaires plus ou moins récents.

Il y a comme une brique…

Très vite, l'aventure de *Lego Dimensions* affiche ses premières portes magiques qui ne peuvent s'ouvrir qu'avec la bonne figurine. À 15 euros le bout de plastique sans autre utilité, on frise l'indécence jusqu'à la permanente, comme avec les vieux *Skylanders*. Ayant d'ailleurs réalisé que *Lego Dimensions* était le seul jeu cette année à recourir à ce point à cette tactique, Warner Bros. a patché le jeu deux mois après sa sortie, offrant aux joueurs la possibilité de louer très temporairement (30 secondes, soit juste le temps d'ouvrir la porte artificielle) des figurines virtuelles, pour ceux d'entre eux qui ne souhaitent pas dépenser deux mois de RSA dans un jeu vidéo. Une initiative louable, sauf que le prix demandé (50 000 briques ramassées la première fois, puis 75 000 la deuxième, 125 000 la troisième et 250 000 ensuite) limite la location aux joueurs les plus acharnés. Eh, vous ne pensiez tout de même pas que Warner Bros. allait vous faire un cadeau ? Le seul vrai autre changement entre *Dimensions* et les précédents jeux Lego est l'utilisation du portail : indispensable pour changer de personnage, il sera aussi parfois utilisé (notamment dans les combats de boss) pour réaliser des actions spéciales, par exemple déplacer une figurine d'un emplacement du portail à un autre. Excitant, n'est-ce pas ?

Cette brillante idée vous oblige aussi à rester en permanence à côté du portail, vous empêchant d'aller vous écraser au fond du canapé. De toute façon, malgré les nombreux et lourds patchs, la quantité de bugs (l'un m'a par exemple fait spawner en boucle sous le sol du niveau, j'en pleure encore de rire) suffira à faire bouillir le sang de n'importe quel joueur.

Un jeu qui coûte une demi-brique

Mais le prix du plus grand n'importe quoi est sans conteste réservé au modèle économique éhonté de *Lego Dimensions*. On l'a dit, en plus de piquer à *Skylanders*, il reprend aussi à son compte la tactique de *Disney Infinity*… mais au lieu de se limiter à quelques packs de niveaux par an, Warner Bros. a vu les choses en grand. Dès le lancement, trois packs supplémentaires étaient disponibles (à 30 euros chacun, sinon ce n'est pas drôle), tirés de *Portal*, des *Simpson* (pour l'avoir testé, il ne vaut vraiment pas le coup) et de *Retour vers le futur*. Depuis, un autre, tiré de *Doctor Who*, est paru, et sont annoncés pour début 2016 des packs *Ghostbusters* et *Midway Arcade*. À tout cela, il faut ajouter des figurines (vendues par quatre à 25 euros ou par deux à 15 euros) *Jurassic World*, *Le Seigneur des Anneaux*, DC Comics (le Joker, Harley Quinn, Wonder Wowan…), *Scooby-Doo*, *le Magicien d'Oz* ainsi que *Ninjago* et *Legends of Chima*, deux franchises Lego. Le point commun de tous ces univers (franchises Lego exceptées) ? Ils sont tous assimilés « geeks », et certains sont assez vieux pour qu'aucun doute ne soit permis : *Lego Dimensions* n'est pas vraiment un jeu, simplement une excuse pour attirer le plus possible de collectionneurs trentenaires nostalgiques de la fin du XXe siècle. Ne tombez pas dans le piège.



LE TRUAND

NINTENDO ET LES AMIIBO

Au commencement était *Animal Crossing*. Une série de quatre jeux Nintendo adorables, un par console (N64, GameCube, DS et Wii), dans laquelle le joueur, représenté par un avatar humain, vit en harmonie avec des villageois animaux antropomorphes : il s'agit de pêcher, de récolter des fruits, de planter des fleurs ou de ramasser des coquillages dans une ambiance bucolique, de faire des cadeaux à ses amis et de customiser sa table à manger. Toute personne dotée d'un cœur qui a été confrontée à l'un de ces titres a immédiatement succombé à leur charme dans un torrent de bonheur rose.

Et puis un jour, Nintendo s'est rendu compte que sa création était trop belle. Trop pure, trop innocente. Son modèle économique trop clair, trop transparent. Puisque *Animal Crossing*, c'est un distributeur de bonheur, pourquoi ne pas en profiter pour sucer ses fans jusqu'à la moelle, pour aspirer leur porte-monnaie jusqu'à ce qu'il n'en reste que des mites ? hein ? HA HA HA, éclata de rire très fort Nintendo qui venait de se tailler une petite barbe en pointe comme Jaffar. Et c'est ainsi, peu ou prou, que naquirent *Animal Crossing Happy Home Designer* et *Animal Crossing Amiibo Festival*, respectivement pour Nintendo 3DS et Nintendo Wii U.

Valérie Damiibo.

Happy Home Designer (*HDD*) part, en apparence du moins, d'une bonne intention. L'un des grands plaisirs des *Animal Crossing* consiste à décorer sa maison de manière harmonieuse avec le mobilier glané çà et là, et *HHD* se concentre uniquement sur cet aspect : le joueur travaille désormais pour Nook Immobilier et fait dans la déco d'intérieur. Seulement, tout le mobilier assorti est immédiatement disponible. Pour progresser, il suffit d'obéir aux injonctions de ses clients qui vous donnent déjà les meubles qu'ils veulent, et bref, il n'y a absolument, à aucun moment, aucun enjeu. Trente euros, le prix du jeu, c'est déjà cher pour s'ennuyer. Alors on se dit que peut-être, le secret de l'amusement, Nintendo l'a mis dans ses cartes amiibo, vendues en complément. Pour un peu, on l'espérerait presque, tant la lassitude est grande. Mais non, rien. Le personnage représenté sur la carte, vulgaire bout de carton doté d'une pucette NFC, arrive avec ses meubles. Tout ce que cela fait, c'est donc ajouter un assortiment de meubles à thèmes dans un jeu qui dégueule déjà de contenu, et manque de gameplay.

Bébêtes show.

Alors on se tourne vers Amiibo Festival. En espérant un jeu, un truc à faire, une occupation, quelque chose quoi. D'emblée, les choses se présentent bien : un jeu de plateau ! Où l'on gagne des points de bonheur ! Pour jouer en famille ! Youpi ! Et vous croiserez tous vos héros préférés, Porcella, Ciboulot, Tom Nook ! Ça, c'est sur le papier. Dans les faits, tout ce que vous propose Amiibo Festival est un ensemble de mini-jeux malingres et mal branlés, liés par un jeu de plateau susceptible de faire passer les petits chevaux pour un monstre d'inventivité, qui requiert, comme si cela n'était pas suffisant pour convaincre quiconque de ne pas y jouer, jamais, de posséder cartes et figurines pour en profiter pleinement. Si vous n'avez jamais eu le moindre contact avec la série des *Animal Crossing*, vous pouvez passer votre chemin. Si vous faites partie des fans, croyez-moi, vous ne voulez pas voir votre univers favori ainsi souillé.









Animal Crossing Happy Home Designer

Plateforme : Nintendo 3DS
Développeur / éditeur : Nintendo
Prix : 30 € pour le jeu de base avec une carte, puis 10 € les trois cartes

Notre Avis :
Je le sais, certains d'entre vous seront faibles et céderont. Ce n'est pas grave. *Happy Home Designer* n'a aucun intérêt en soi, mais au moins, à trente euros, le jeu de base n'est pas trop cher. En revanche, après, il vous faudra résister. Les cartes n'ont strictement aucun intérêt. Néant. Rien. Nada. Le vide absolu. Gardez vos sous et faites-vous un resto avec quelqu'un que vous ne détestez pas à la place.

Animal Crossing Amiibo Festival

Plateforme : Wii U
Développeur / éditeur : Nintendo
Prix : 60 € pour le jeu de base avec deux figurines et trois cartes, puis 10 € les trois cartes, ou 15 € la figurine.

Notre Avis :
INFORMATION LÉGALE : CE PARAGRAPHE CONTENAIT UN VOCABULAIRE CONTRAIRE AU RESPECT ÉLÉMENTAIRE DES DROITS HUMAINS, NOUS AVONS ÉTÉ CONTRAINTS DE LE SUPPRIMER.

POUR QUELQUES DOLLARS DE PLUS

GUITARES EN PLASTIQUE ET GROUPIES EN CARTON

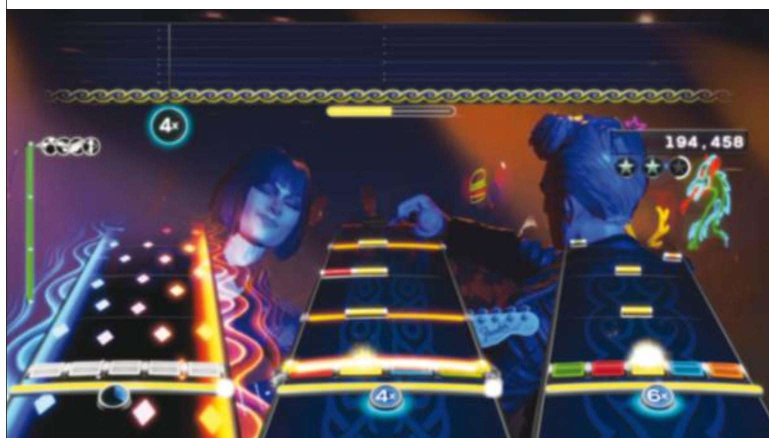
Depuis quelques années, le monde merveilleux de l'air music était moribond. Après une demi-décennie ~~d'overdose~~ de bonheur entre 2005 et 2010 (qui aura vu naître et mourir quinze *Guitar Hero*, sept *Rock Band* et deux *DJ Hero*), les éditeurs ont fermé le robinet qu'ils ont eux-mêmes bouché. Il aura fallu attendre cinq autres années et une nouvelle génération de consoles pour retrouver le plaisir simple et sain de se croire talentueux en tripotant des instruments en plastique. Et entre nous, il était temps.

Histoire de bien faire les choses et de ne pas du tout embêter leur monde, les deux principaux acteurs de cette ruée vers l'orgue ont décidé de sortir leurs jeux en même temps. Mais cette fois-ci, les rivaux ont arrêté de se copier l'un l'autre et proposent chacun deux expériences de jeu bien distinctes. Du côté de *Rock Band* (qui continue d'incrémenter le compte de ses épisodes), on se montre conservateur, limite réac'. La recette est la même – on joue jusqu'à quatre dans une formation guitare/basse/batterie/chant – et fonctionne aussi bien qu'avant. On peut toujours embarquer ses potes et créer un groupe qui commencera par se lancer dans des bars miteux pour ensuite, petit à petit, monter les échelons de la gloire et pouvoir enfin mourir étouffé dans son propre vomi à côté d'une prostituée en pleine overdose de crystal meth. La grande vie, quoi. Sauf que pour donner l'impression d'avoir changé quelque chose, le mode carrière se concentre un peu plus sur la vie du groupe et demandera régulièrement aux joueurs de faire des choix déchirants. Signer sur une major pour gagner plus de fric mais perdre des fans ? Pioncer chez l'habitant plutôt que dans un hôtel 4 étoiles pour garder une image de groupe proche de son public ? Chaque choix influence les récompenses récupérées et, sans scénario bavard ni cinématiques débiles, crée une petite histoire autour du groupe et permet aux joueurs devant l'écran de s'écharper et de se traiter de vendus ou de sales hippies.

La frette à la maison

Chez Activision en revanche, on a décidé d'innover. Oui je sais, moi aussi ça me fait bizarre et je ne vous en voudrai pas si vous relisez cette phrase deux ou trois fois en vous pinçant le bras. Pour *Guitar Hero Live*, Freestyle Games (développeur des excellents *DJ Hero*) a eu pour mission de rebooter la licence, à commencer par la guitare en elle-même. Fini les cinq frettes allant du vert à l'orange, place à une grille de 2x3 frettes, uniquement dissociées par leur hauteur. Une fois la bestiole en main, la gymnastique est complètement nouvelle et penser verticalement change totalement la lecture du jeu et le placement des doigts (on se retrouve à plaquer des accords beaucoup plus crédibles qu'avant). Il faut donc réapprendre à jouer à *Guitar Hero*, et c'est sacrément rafraîchissant. Le jeu souffre en revanche d'un léger manque de contenu avec un mode carrière un peu maigrichon, rattrapé par la présence de la *Guitar Hero TV* dont on va discuter un peu plus bas. L'autre choix audacieux de Freestyle Games concerne l'enrobage du titre. Là où *Rock Band* a gardé sa DA pleine de beaux rockers androgynes et filiformes qui s'éclatent dans des troquets de quartier, *GH Live* a choisi la FMV. Oui oui, la *full motion video*, comme en 1996, où vous incarnez un(e) guitariste freelance qui joue dans





Rock Band 4







différents groupes durant deux festivals. Figurez-vous – et j'en suis le premier surpris – que ça marche du feu de Dieu, vu que la plupart du temps la vidéo n'est que dans votre champ de vision périphérique. La foule réagit à votre prestation, les autres musiciens vous invectivent et, même s'il faut passer de sales moments comme un concert de folk entouré de hippies crasseux avec des fleurs dans les cheveux, le résultat est bluffant.

TV on the Radio

En ce qui concerne la composition des playlists, les deux titres se plantent royalement. Imaginant peut-être que leur public serait majoritairement composé d'anciens fans, ils oublient leurs classiques pour proposer des sélections mi-figue mi-raisin, entre morceaux inconnus ou pas vraiment à leur place (du Skrillex dans *Guitar Hero* par exemple, même si c'est étonnamment rigolo à jouer

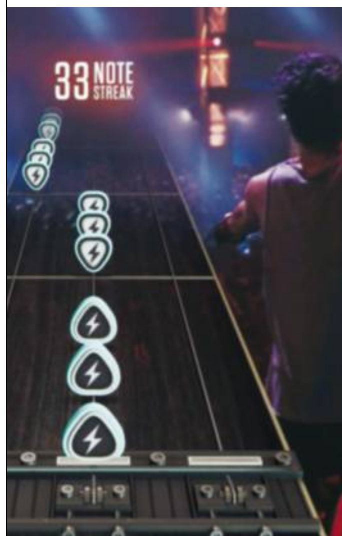
IL FAUT RÉAPPRENDRE À JOUER À GUITAR HERO, ET C'EST SACRÉMENT RAFRAÎCHISSANT.

– sûrement grâce à l'expérience de Freestyle Games sur *DJ Hero*). Mais le vrai schisme entre les deux titres se joue sur la boutique en ligne. *Rock Band 4* propose une boutique classique avec des morceaux payants à l'unité et des packs promotionnels, comme avant, ainsi qu'une rétrocompatibilité extrêmement confuse et encore incomplète en Europe. De son côté, Activision innove (décidément) avec la Guitar Hero TV. À l'image d'un robinet à clips façon MTV, GH TV diffuse des morceaux en continu sur deux chaînes différentes (avec des playlists à thème qui changent toutes les demi-heures). Jouer à ces morceaux aléatoires permet de gagner de la monnaie ingame qui sert à acheter des morceaux à usage unique. Alors qu'on pourrait la penser odieuse et opportuniste avec ses mécaniques de free-to-play (différentes monnaies, possibilité de dépenser de l'argent réel), il est possible de s'amuser sur la GH TV sans dépenser un centime, à condition d'accepter de jouer des morceaux inconnus de temps en temps et de supporter son interface ignoble. Le système ringardise un peu l'usine à gaz qu'est le store *Rock Band* et s'avère particulièrement efficace.

Arrive maintenant le moment où vous attendez de moi que je vous conseille l'un des deux titres mais la réponse n'est pas évidente. Si vous êtes plutôt du genre soliste et que vous n'avez joué qu'à *Guitar Hero* auparavant (ou que vous voulez découvrir la licence), *GH Live* pourrait bien représenter le bon choix. En revanche, si vous possédez d'anciens *RB* et que vous comptez jouer avec des potes (le multijoueur de *GH Live* est nul), *Rock Band 4* vous fera les yeux doux avec ses instruments et playlists rétrocompatibles.

Guitar Hero Live





Guitar Hero Live

Plateformes : Xbox One et 360, PS3, PS4, Wii U
Testé sur : Wii U
Développeur / éditeur : Freestyle Games / Activision
Prix : 100 € pour le jeu de base avec la guitare, 50 € la guitare supplémentaire, GH TV free-to-play

Notre Avis :
C'est qu'il est sacrément intéressant, ce nouveau *Guitar Hero*. Entre la surprenante gymnastique imposée par la nouvelle guitare et la GH TV étonnante d'honnêteté qui permet de pas mal jouer sans dépenser un rond, on se demande quelle mouche a piqué Activision pour qu'ils arrêtent de prendre les gens pour des cons (notamment parce qu'on voudrait offrir la même à Ubisoft).

Rock Band 4

Plateformes : PS4, Xbox One
Développeur / éditeur : Harmonix / Mad Catz
Prix : 70 € pour le jeu de base, 160 € avec une guitare et 300 € (!) pour la version presque complète (jeu, micro, batterie mais une seule guitare), morceaux entre 70 cents et 1,50 € pièce.

Notre Avis :
Ça n'est pas vraiment que *Rock Band 4* est mauvais, bien au contraire. Il cultive toujours sa chouette image de « jeu de rock pour les vrais » avec un mode carrière bien foutu et une rétrocompatibilité chaotique mais bienvenue. Pour autant, même si ça reste le meilleur des deux pour jouer entre potes, sa playlist de base et son prix (sans compter les DLC) en font un épisode un peu faiblard dans la série.

L'ACTUALITÉ DE CE QU'IL Y A SOUS LE CAPOT

NEWS HARDWARE

| PAR FISHBONE

AMD

T'as pas vu mon tonga ?

Raja Koduri, « *Senior Vice President and Chief Architect of the AMD Radeon Technologies Group* » – vous sanglotez en regardant votre propre carte de visite, c'est bien normal –, a confirmé que le bus mémoire du GPU Tonga (successeur du Tahiti pour ceux qui préfèrent jouer aux jeux vidéo pendant les cours) est bien 384-bit, plus besoin de vous tarauder le cortex à ce sujet. OK, vous allez quand même continuer à vous le tarauder, ne serait-ce que pour savoir quoi offrir à madame à Noël (ou monsieur…, ou indéterminé…, ou ce que vous voulez bordel, parce que si je dois prendre des précautions de ce genre à chaque fois qu'il faut sexer une situation pour ne froisser personne, ça va vite devenir pénible. Rien que le fait de devoir le préciser, ça l'est déjà, mais passons.). Si vous manquez d'idées, je vous invite à consulter le Tour du Périph pour trouver l'inspiration, ne me remerciez pas, ça me fait plaisir. Donc, le Tonga, bien qu'il ne s'enfile pas, dispose bien d'un bus 384-bit. Mais pour des raisons de positionnement marketing, la bande passante a été bridée d'un tiers (l'équivalent d'un bus 256-bit), ce qui – après extrapolation – s'apparente à une perte de performances d'environ 10 %. Cette news a été écrite en écoutant (CNAEEEE) *cpc.cx/dWC*





RÉALITÉ VIRTUELLE

VR une nouvelle ère

Sony n'a pas encore dévoilé la date de sortie exacte (2016) ou le prix de son casque de réalité virtuelle PlayStation VR, mais a toutefois annoncé qu'une soixantaine de titres seront compatibles à son lancement, dont Rez Infinite (à vocation tripante, quelqu'un veut du thé ?), Ace Combat 7 ou encore Eagle Flight (vis ma vie d'aigle au-dessus d'un Paris sauvage, par Ubi). CNAEEEE *cpc.cx/bVB.*

JUSTICE

Salade de thunes

Samsung a finalement accepté de verser 548 millions de dollars à Apple dans le cadre du psychodrame judiciaire qui oppose les deux firmes depuis 2011. Un beau cadeau de fin d'année pour Apple, qui pourra se payer un bon mousseux pour fêter ça. Quoi qu'il en soit, Samsung se réserve le droit de récupérer cette somme au fléau d'arme si jamais un jugement ultérieur était prononcé à son avantage. CNAEEEE *cpc.cx/dXS*

GPU

AMD et Gigabyte refroidis

Ah tiens, ça nous change d'Apple et Samsung, aujourd'hui c'est le fabricant Asetek qui demande la suspension des ventes de l'AMD R9 Fury X et Gigabyte GTX 980 Waterforce, voire la Gigabyte GTX 980 Ti Xtreme gaming au titre de la violation de leurs brevets sur des systèmes de refroidissement par eau. Ou watercooling, pour nos lecteurs tri-classés franco-sanskritglophones. À ce propos, saviez-vous qu'il existait une dizaine de mots pour « banane » en sanskrit ? Tenez, en voici un facile que vous pourrez placer au prochain pot de départ : कदली-मक्षी. C'est qu'à *Canard PC*, la culture et le sanskrit, ce sont nos passions (aussi). Bref, en 2014, Asetek avait déjà attaqué Coolit, AVC et Cooler Master, estimant leurs brevets en rapport avec le design de la pompe enfreints. On ne va pas se taper tout le dossier, Asetek a déjà obtenu des sous. Mais puisque des pompes Cooler Master sont exploitées dans les cartes susmentionnées, ces gens veulent aujourd'hui bloquer leurs ventes, histoire de glaner quelques dollars supplémentaires. C'est que les bourriches d'huîtres ne vont pas se payer toutes seules, hein. CNAEEEE *cpc.cx/dXM*



VENTIRAD

Skylake a la pression



À peine remis de nos émotions – si, si – concernant la demande d'interdiction de cartes watercoolées AMD et Gigabyte par un certain Asetek (cliquez sur AMD et Gigabyte refroidis pour accéder directement à la news… OK, je ne veux même pas savoir combien d'entre vous viennent d'essayer de cliquer sur le texte…), voici qu'une autre histoire de refroidissement vient perturber les bonnes gens. Enfin, surtout celles qui possèdent un processeur Intel Skylake et un ventirad LGA 1151 en provenance du fabricant Scythe. Car en l'état, le montage d'un HPMS Ashura, Fuma, Grand Kama Cross 3, Kotetsu, Mugen 4, Mugen 4 PCGH-Edition, Mugen Max et Ninja 4, uniquement des ventirads proposant seulement deux points de fixation, peut – en cas de choc – endommager le Skylake en raison de la trop forte pression exercée. Il faut dire que le package s'avère plus fin que celui des Broadwell : 0,8 mm d'épaisseur et cinq couches pour Skylake, 1,1 mm et huit couches pour Broadwell. Si vous êtes concerné, Scythe propose le remplacement du système de montage. Prenez votre plus bel e-mail pour les contacter à la bien justement nommée adresse *support@scythe.com*. CNAEEEE *cpc.cx/dXH*

AFFICHAGE

Touche à ton hologramme

Bien que maîtrisé, l'affichage holographique reste encore de la science-fiction dans les esprits, même ceux qui sont quotidiennement imprégnés de geekerie. Rien d'étonnant à cela puisque la technologie n'a toujours pas intégré notre vie de tous les jours et que les plus éminents scientifiques en sont encore à savoir comment la combiner aux autoportraits, ce qui serait évidemment l'assurance d'une adoption massive et d'un monde meilleur pour les générations futures. Alors l'hologramme tactile, où l'utilisateur interagit sur l'image en la touchant tel un écran, ça sonne encore plus lointain. Pourtant, c'est exactement ce sur quoi travaille le Dr Yoichi Ochiai de l'Université de Tsukuba, avec des résultats encourageants en la matière. La vidéo de démonstration montre effectivement de petits objets – des lettres, des mots, des cœurs, des fées, des cases à cocher, etc. – qui réagissent « au contact » du doigt, ce qui, d'après Yoichi, ouvrira (un jour) la voie à de nombreux débouchés dans le domaine du loisir, de la médecine, de l'architecture… Techniquement, les hologrammes sont produits à l'aide de lasers femtosecond, à ne pas confondre avec les femtabraguette, potentiellement dangereux. CNAEEEE *cpc.cx/dXR*





SAV

Appeau à troll

Avant de commencer, je tiens à vous rappeler que tuer le messager, c'est trop méchant, surtout que je viens de me faire opérer le visage pour ressembler à Justin, ça serait sympa de ne pas saloper le travail par l'envoi de potirons à la face, voire de tractopelles de plus de 20 tonnes (la mâchoire en titane est certifiée jusqu'à 19 tonnes). Ces précautions prises, l'enquête effectuée par l'association de consommateurs nord-américaine Consumer Reports auprès de 58 000 inscrits ayant acheté une machine entre 2010 et 2015, indique que les ordinateurs portables Apple sont plus fiables que les ordinateurs PC. Le taux de panne des MacBook Air est donné à 7 %, 9 % pour le MacBook Pro, 13 % pour le Gateway NV, 14 % pour le Gateway LT, 14 % pour le Samsung ATIV Book, 15 % pour les Lenovo ThinkPad, 15 % pour les Dell XPS, 16 % pour les HP Pavillon, 20 % Pour les HP Envy, 23 % pour les Lenovo Y Series. Quoi qu'il en soit, si les MacBook sortent glorieux de l'étude, cette dernière précise également qu'en cas de réparation, l'addition est environ trois fois plus chère que pour un PC. Paye ta marque. Ce n'est donc pas un hasard si 36 % des propriétaires de Mac souscrivent une extension de garantie, contre 16 % pour les propriétaires de PC. CNAEEEE *cpc.cx/dXT*

GPU

Des nouvelles de Pascal

L'édition japonaise de la Nvidia GPU Technology Conference (GTC) a confirmé que la puce GP100 Pascal 16 nm FinFET intégrera – à sa sortie – jusqu'à 16 Go de mémoire HBM2 pour 1 To/seconde de bande passante. Les 32 Go de HDM2 potentiels seront proposés ultérieurement, uniquement lorsque la technologie mémoire sera mature. En interne, Nvidia indique dépasser les 2 To/s de bande passante, mais cela a un coût énergétique. Pour mémoire, nous causons ici d'une puce DirectX 12.1 constituée de 17 milliards de transistors, soit plus du double de la GM200. CNAEEEE *cpc.cx/dXC*

SÉCURITÉ

Les matins qui chantent

Pour votre information, apprenez que l'article 4 de la loi 2015-1501 du 20 novembre 2015 relative à l'état d'urgence indique « *qu'il peut être accédé, par un système informatique ou un équipement terminal présent sur les lieux où se déroule la perquisition, à des données stockées dans ledit système ou équipement ou dans un autre système informatique ou équipement terminal, dès lors que ces données sont accessibles à partir du système initial ou disponibles pour le système initial. Les données auxquelles il aura été possible d'accéder dans les conditions prévues au présent article peuvent être copiées sur tout support* ». En clair, et sans qu'un juge soit nécessaire, des copies de données non chiffrées pourront être effectuées – notamment lors d'une perquisition –, que cela concerne les disques durs, les smartphones ou encore les informations stockées sur des services en ligne (Cloud, Facebook, etc.), pour autant que la session soit ouverte ou le mot de passe enregistré. À circonstances exceptionnelles, moyens exceptionnels, penseront certains. Reste à savoir dans quelle mesure l'exception ne se transformera pas en règle. CNAEEEE *cpc.cx/dXz*



SYSTÈME D'EXPLOITATION

Quant à Windows 10

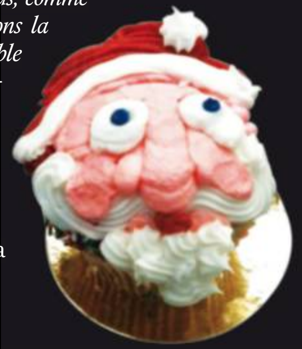


NetMarketshare, entre deux commandes de champagne et de sucre pour fêter l'arrivée des vacances, a dit au copain de la sœur de la parraine du félin de Monsieur Chat que Windows 10 était aujourd'hui présent sur 9 % des PC en état de fonctionner. C'est vrai que pour ceux qui ne sont pas en état de fonctionner, c'est plus compliqué de savoir. Autre info : 91,39 % – attention, on ne déconne pas avec les dixièmes de pourcents – des ordinateurs utilisent Windows, 6,99 % MacOS, 1,62 % Linux. CNAEEEE *cpc.cx/dYk*

SÉCURITÉ

Blackberry ouvre la porte

Continuons sur le thème de la sécurité avec Blackberry, pour qui la protection des données est l'une des clés de voûte de son argumentaire commercial. Ce n'est d'ailleurs pas innocemment que la firme a baptisé son dernier smartphone « PRIV », présenté comme le terminal Android le plus sécurisé. Sauf que, contrairement à l'opération mains propres lancée par Google, Apple et consorts, la firme a indiqué à FedScoop « *ne pas partager la position des sociétés adeptes d'un chiffrement de bout en bout. (…) Personne ne veut voir les terroristes et les criminels tirer parti de ce chiffrement pour passer outre les dispositifs de protection* », précise la firme à *The Inquirer*, tout en reconnaissant que le « *chiffrement est très important pour protéger le gouvernement, les entreprises et les individus des tentatives de piratage* ». Et de continuer : « *Bien que nous ne soutenions pas l'idée de "backdoors", nous, comme toutes les autres sociétés high-tech, avons la responsabilité de faire tout notre possible pour aider les gouvernements à protéger leurs citoyens.* » C'est donc assez clair, les informations stockées sur les serveurs BB sont accessibles aux agences gouvernementales qui le souhaitent, à l'exclusion des « communications d'entreprise », précise la firme. CNAEEEE *cpc.cx/dXx*





RECYCLAGE

Sale réputation

D'après l'enquête réalisée par l'association Consommation et logement cadre de vie (CLCV), la France n'est pas fortiche en ce qui concerne l'information délivrée par les professionnels dans le cadre de la reprise gratuite d'un appareil usagé suite à l'achat d'un appareil neuf. Globalement, seul un quart des marchands joueraient le jeu, avec une disparité marquée entre les magasins physiques et les sites en ligne : 79 % des consommateurs sont informés dans les magasins, contre 26 % sur Internet. CNAEEEE *cpc.cx/dXB*

GPU

La R9 380X *est là*

Tout est dans le titre, c'est malin, maintenant il va falloir que je comble… AMD a officialisé la Radeon R9 380X, une carte équipée d'une puce Antigua XT 28 nm cadencée à 970 MHz, équipée de 4 Go de mémoire GDDR5 256-bit turbinant à 1 425 MHz, de 2 048 processeurs de flux, 128 unités de texture et 32 ROP (TDP 190 watts). Avec un tarif de 270 € environ, elle se positionne en face des Nvidia GeForce GTX 960 et GTX 970. CNAEEEE *cpc.cx/dXE*

IMPRESSION 3D

Passage limité à la caisse

Slurrpsss attendez, je finis mon thé et je suis à vous… Slurrrppppsss… Ahhhhh. Oui, c'est un ami qui m'a ramené un thé bio de son voyage durable en Inde, et j'avoue qu'il est succulent. D'ailleurs, j'ai envie d'en boire du matin au soir alors qu'en temps normal, je suis plutôt Cacolac, c'est vous dire. En plus il est bon pour la santé, j'ai une bien meilleure mémoire qu'avant. C'est pour ça que je me rappelle vous avoir parlé de la Strati dans *Canard PC* n° 311, ce petit roadster électrique partiellement imprimé en 3D conçu par la société Local Motors. Je retiens tout, c'est dingue. Par contre, je ne sais pas s'il y a un rapport avec le thé, mais depuis, je vois distinctement à travers le Placoplatre et je communique avec mes tongs. Tenez, en ce moment même, celle de gauche me dit, entre deux « *chlaps* » (le bruit d'une tong en déplacement) : « *Chlap tu sais que Local Motors chlap veut combiner recyclage et chlap mise à jour des pièces imprimées de la Strati chlap ?* » Moi je réponds : « *Non, mais par contre je reprendrais bien une tasse de thé.* » Elle : « *Chlap attends un peu je t'explique chlap l'idée c'est fondre des pièces obsolètes pour chlap réimprimer les nouvelles et rester dans le coup pour pas trop cher chlap.* » Moi : « *Ah oui super, genre fabrication durable. Genre comme le thé. Bon, on s'en sert une tasse, hein dis ?* » Ma tong s'est alors téléportée dans le géranium, sans prévenir. « *Chlapchlapfouchtreegliglirzzzzz* », que ça a fait. CNAEEEE *cpc.cx/dXp*



IA

Petit Watson Noël



Watson, le supercalculateur d'IBM, montre une nouvelle fois l'étendue de ses multiples capacités avec l'établissement de la liste de Noël 2016 des internautes. Plus exactement, il est ici question de Watson Trend, dont les algorithmes furètent sur le Net à la recherche d'avis, de tons et d'émotions afin d'anticiper les nouvelles tendances du moment. Ainsi, l'Apple Watch est donnée comme le cadeau le plus attendu dans la chaussette, suivie des téléviseurs Samsung et Sony, des appareils photo Nikon, des téléviseurs LG, des appareils photo Canon, des Lego Star Wars, des écouteurs Sennheiser, des téléviseurs Vizio, des écouteurs Beats by Dre (de la honte), des appareils photo Sony, des GoPRo, des Lego Friends, des Lego City, de la Surface Pro 4, des téléviseurs Sharp, des Apple iMac, des écouteurs Bose, de la PlayStation 4, des baskets Nike, des portables Asus, de *Minecraft*, de l'Apple iPad Air 2, des appareils photo Samsung, de *Call of Duty*, des tablettes Samsung Galaxy, du R2-D2 d'Astromech, etc. Rendez-vous sur *cpc.cx/dYO* pour découvrir les dernières évolutions de la liste de papa Watson pour enfants de riches. Je suis quand même étonné de ne pas trouver ma propre demande, pourtant postée sur de nombreux forums : un gratte-dos en titane qui peut aussi servir de spatule à gaufre connectée. CNAEEEE *cpc.cx/dX9*

RÉALITÉ AUGMENTÉE

Oh Oh HoloLens

Quelques informations sur le casque de réalité augmentée de Microsoft, parce que c'est Oh Oh HoloLenoël ! Quoi c'est nul ? Allez, je la reprends et vous crédite d'un bon de réduction/voucher pour un bonbon au crabe, parce que c'est ça aussi, l'esprit d'Oh Oh HoloLenoël ! Arghhh, je pars en boucle ! Oh Oh HoLoLaLas Francis, mais qu'allons-nous devenir ?!!! Oh Oh Oh Secours !!! Oh Oh OK, mieux vaut sauter en marche, j'ai définitivement perdu le contrôle de cette vanne à laine. Respire mon Fishou, pfff, pfff, pense à une chanson de Sheila pour repartir du bon pied… Comme les rois mages, en Galil… OK c'est bon, je suis avec vous. Quelqu'un veut du thé ? Mauvaise nouvelle donc pour l'équipe israélienne du projet HoloLens, puisque 60 postes ont été supprimés. Derrière la charrette se cacherait un changement de technologie, tandis que les premiers kits de développement devraient – sauf changement – être disponibles en début d'année prochaine au prix de 3 000 dollars. Au passage, Microsoft a signé un accord avec Volvo, qui utilisera le casque pour appâter le prospect. Autodesk est également sur le coup avec Fusion 360, un outil de 3D CAD développé avec Microsoft. Côté ludique, le streaming de jeux Xbox One vers les lunettes a bien été confirmé. CNAEEEE *cpc.cx/6UB*





CONSOLE

Mais qui es-tu, NX ?

Le nouveau PDG de Nintendo, Tatsumi Kimishima, a fait vaguement allusion à la nouvelle console de jeu que la firme fomente dans des laboratoires secrets gardés par des gros champignons armés et formés au MMA, ce durant un entretien accordé au magazine *Time*. Alors je vous préviens, ne vous attendez pas à une révélation fracassante, comme celle du jour où – attention spoiler, si vous avez moins de 25 ans, veuillez sauter la fin de la phrase – votre grand cousin a eu pitié de vous et a vendu la même sur la « véritable identité » du Père Noël. Je n'en dis pas plus au cas où des chenapans de moins de 25 ans n'auraient pas suivi la consigne, mais on se comprend (clin d'œil complice appuyé). C'est que j'avais 26 ans quand j'ai reçu la révélation et il m'arrive encore de pleurer en y pensant. Donc, Tatsumi a clairement indiqué que la « NX » (nom de code) « *n'est pas une nouvelle version de la Wii ou de la Wii U. Il s'agit de quelque chose d'unique et de totalement nouveau. Quelque chose qui se démarque des précédentes plateformes.* » Le suspense est à son comble pour savoir quelle gueule auront *Zelda*, *Mario* et *Star Fox*. CNAEEEE *cpc.cx/dXP*

CONSOLE

Libération de cores

À l'instar de ce qu'a fait Microsoft avec la Xbox One, Sony a décidé d'ouvrir le septième core de la PlayStation 4 aux développeurs. L'APU Jaguar d'AMD embarque effectivement huit cores, mais jusqu'à présent, deux étaient réservés au système. Le septième core continuera d'assurer certaines tâches allouées à ce dernier mais permettra aux développeurs de gratter un peu de puissance supplémentaire. CNAEEEE *cpc.cx/dXQ*

GPU

Boulimie mémorielle

Nvidia a évoqué un intéressant problème existentiel concernant les futurs GPU lors du forum SC15, celui de l'augmentation de la consommation énergétique de la mémoire d'une carte graphique. Si la HBM2 consomme aujourd'hui 60 watts pour 1 To/s de bande passante, soit un meilleur rendement que les précédentes mémoires avec 40 watts pour 500 Go/s pour la HBM et 75 watts pour 350 Go/s pour la GDDR5, cela implique néanmoins que la puce graphique doive – par effet mécanique – se contenter de moins de watts si l'on souhaite maîtriser la dissipation. Le Caméléon continue sa démonstration en extrapolant sur de la HBM2 à 2 To/s de bande passante qui goberait, en l'état, 120 watts. Même avec une mémoire 50 % plus efficace que la HBM2 pour 4 To/s de bande passante, ce qui devrait correspondre aux besoins d'ici quelques années, elle consommerait 160 watts, ce qui n'est pas envisageable. Gardons espoir, on imagine bien que les ingénieurs planchent sur le problème. Quoi qu'il en soit, l'avenir des GPU passera par une avancée majeure des architectures, sinon ce sera le mur technologique. CNAEEEE *cpc.cx/dXk*



GOOGLE

Pas de neutralité matérielle



Google travaille sur une nouvelle fonctionnalité de Chrome en rapport avec l'allocation des ressources matérielles en fonction des sites les plus consultés par l'utilisateur. En clair, cela concerne l'usage de la batterie et du stockage, avec pour objectif une amélioration du service sur les smartphones et tablettes, sensibles à ces sujets. La fonction peut être officieusement activée en tapant « chrome://flags/#enable-site-engagement-service » dans le navigateur. CNAEEEE *cpc.cx/dXO*

PAR FISHBONE

Le tour du périph'



Zero

Raspberry Pi

Les ordinateurs Raspberry sont connus pour leur faible prix, mais avec le Zero, le fabricant passe clairement à l'étape supérieure. Car ce nouveau modèle, 65 x 30 x 5 mm au garrot, est proposé au tarif plancher de cinq petits dollars. Voilà, maintenant vous savez quoi faire de votre prime de Noël, vous n'aurez pas besoin de choisir entre un Raspberry et la bûche. Pour ce prix, le Zero embarque un SoC Broadcom BCM2835 à 1 GHz, 512 Mo de mémoire, deux ports USB, un lecteur de carte microSD, une sortie mini-HDMI et un connecteur GPIO 40 broches, le tout motorisé par Raspbian. Pas de port Ethernet, vous l'aurez noté. L'ordinateur est déjà en rupture de stock, il faudra donc patienter pour bidouiller avec le joujou. Par ailleurs, un « starter kit » avec tout un tas de câbles et adaptateurs, lui aussi en rupture, est proposé à 60 dollars environ.

Envy Curved All-in-One 34-a010

HP

HP commercialise un ordinateur tout-en-un équipé d'un écran incurvé de 34 pouces, l'Envy Curved. Une dalle WQHD LED de belle dimension qui permettra d'afficher plein de fenêtres simultanément tout en ayant l'impression que toutes vous regardent dans les yeux – cela ne va pas arranger votre parano –, même si la résolution de 3 440 x 1 400 laisse sur sa faim relativement aux 34 pouces de la bête. L'Envy Curved embarque un quad-core Intel Core i5-6400T à 2,2/2,8 GHz, 6 Mb de cache, accompagné de 12 Go de DDR4–2133 (16 Go max), d'une Nvidia GeForce GTX 960A 2 Go, de 1 To de disque dur 7200 tpm, de deux ports USB 3.0, de cinq ports USB 2.0, d'un port Gigabit, d'une webcam RealSense, du Bluetooth 4.0 et du Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac. Des haut-parleurs intégrés Bang & Olufsen viennent compléter le tableau. 1 800 dollars tout au plus de moins.



Digno Rafre

KDDI

Les smartphones, c'est bien plus riche en bactéries que la barbe de vos copains : streptocoques, staphylocoques dorés, Escherichia coli, salmonelles... c'est vraiment la fête du slip pour ces petites bestioles. D'un autre côté, on peut se consoler en disant que cela stimule le système immunitaire, car zigouiller tout ce micro-monde au nom de l'hygiène, pas impossible qu'à terme cela s'avère contre-productif au niveau de la capacité de notre corps à se défendre. Mais ça, l'opérateur KDDI n'en a que faire puisqu'il propose le Digno Rafre, un smartphone étanche et résistant fabriqué par Kyocera qui plongera avec bonheur dans un bain moussant (43 °C max) pour se décrasser les oreilles. Les spécifications : 5 pouces (720p) Dragontrail X, SoC non précisé, 2 Go de RAM, 16 Go de stockage, APN 13 mégapixels, 4G LTE, VoLTE, batterie de 3000 mAh, Android 5.1. 465 euros à peu près.





8-Bit Music Power

Columbus Circle

Très geek initiative que ce *8-Bit Music Power*, un album de chip tune 8-bit distribué sur une cartouche Famicom à partir du 31 janvier prochain par Columbus Circle. Cela vous laissera le temps de décuver pour organiser une expédition spéléo à la cave afin de retrouver votre précieuse, ainsi qu'un adaptateur si vous possédiez une NES (version occidentale de la Famicom, pour les plus jeunes). L'éditeur Columbus Circle pourrait proposer son album directement au format NES en cas de demande suffisante, alors que la version Famicom ne sera fabriquée qu'à quelques milliers d'exemplaires. Du point de vue musical, c'est évidemment hardcore, 8-bit oblige, ça ne plaira définitivement pas à tout le monde. La cartouche intégrera douze titres composés par « des musiciens œuvrant dans le jeu vidéo », sans plus de précision. Vous pouvez néanmoins avoir une aperçu du contenu ici : *cpc.cx/dZc* ; sans surprise ça sonne très jap', faut vraiment aimer le genre. 30 euros à quasi-vue de nez.

L-2350

LeTourneau

Noël, c'est bien gentil, mais ce n'est pas les slips connectés que vous aurez découverts sous le sapin qui vous sauveront d'une troisième guerre mondiale. C'est vrai ça, si on ne trouve jamais de slips connectés dans les catalogues survivalistes, ce n'est pas un hasard. Pensez-y. Donc, pour vous préparer en cas de rixe générale, deux conseils : 1) ne manquez aucune promo sur le cassoulet pour faire du stock. 2) achetez un LeTourneau L-2350 pour commencer à aménager votre jardin et construire un refuge souterrain pour votre famille (sauf pour le cousin limougeaud de votre femme qui a une haleine de hyène et qui n'a jamais rigolé à vos blagues. Tout se paye un jour). Un chargeur de 2 300 chevaux, 265 tonnes, 20,9 x 7,58 x 6,45 mètres, godet de 40,52 m^2 soulevant 72 tonnes, roue de 4 mètres de haut et de 6,8 tonnes, sans la jante, ça devrait suffire. Au pire, si le monde reste calme, vous pourrez toujours vous en servir pour le potager ou emmener votre famille en vacances dans une mine. En revanche, faudra être fin sur les commandes au moment de faire le créneau. Autour de 1,5 million de dollars et aussi sur les côtés.



Brainwave Cat Ears

Necomimi

OK, je sais, je sais, ce n'est pas récent mais je viens d'apprendre que vous aviez pour fantasme de porter des oreilles de chat qui réagissent en fonction des ondes cérébrales de votre cerveau. Vous pouvez donc dire merci à Necomimi d'avoir pensé aux grands malades et commercialiser les Brainwave Cat Ears. En fonction de la position des oreilles, votre entourage familial, félidé – ou mieux encore, professionnel – sera immédiatement averti de votre état



d'esprit : oreilles dressées et mobiles, vous êtes vachement intéressé par ce qui se passe. Oreilles qui se redressent d'un seul coup, votre attention a été attirée par un truc (une mouche par exemple). Oreilles qui descendent, vous êtes à la fois relaxé et un poil intéressé. Oreilles baissées, vous êtes relaxé à mort, genre vous n'en avez rien à faire du rapport confidentiel de l'économat sur la consommation suspecte des feuilles roses. À partir de 50 dollars à peu près approximativement. *cpc.cx/dZe*

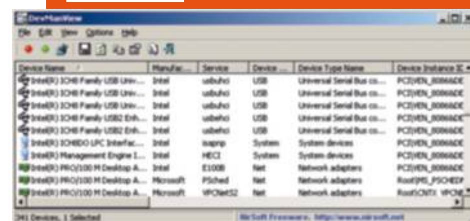
Download

par ackboo

FREEWARE DEVMANVIEW

DevManView permet de configurer avec finesse tout le matos activé sous Windows. C'est une sorte de Device Manager amélioré qui peut vous rendre de grands services. Exemple : vous avez un gamepad Xbox (pour les jeux de sport) et un HOTAS (pour les simulations aériennes) connectés à votre ordinateur, mais ils se marchent sur les pieds sur certains jeux, qui ne reconnaissent qu'un seul contrôleur USB à la fois. Avec DevManView, vous pouvez désactiver facilement l'un des deux, et même sauvegarder différents profils que vous appellerez d'un simple clic avant de lancer un jeu. Le soft peut aussi proprement vaporiser les traces des anciens périphériques que vous n'utilisez plus, mais qui restent inscrits dans la mémoire Windows. C'est un utilitaire aride mais très puissant, qui vous aidera souvent à y voir plus clair lorsque le matos merdouille. Du petit lait pour nous autres, les Pow3r uSerZs. ***cpc.cx/dK4***

DevManView



FREEWARE WINDOWS 10 DPI FIX

Vous avez un portable en 1920 x 1080 sur un écran de 15 pouces ? ou un gros moniteur 4K sur une diagonale modeste, genre 24 ou 27 pouces ? Alors vous utilisez peut-être cette fonctionnalité de Windows qui permet d'augmenter la taille de toutes les polices de caractères, pour éviter d'avoir à vous déchirer les rétines sur des textes s'affichant au format microscopique. Windows 8.1 le faisait très bien, mais c'est beaucoup moins vrai sur Windows 10, dont l'algorithme de scaling produit des textes flous. Windows 10 DPI Fix est un petit utilitaire qui va dire à Windows 10 « *t'es gentil pépère, mais je veux que tu m'adaptes la taille des polices comme le faisait Windows 8.1, parce que ton nouvel algo pue du pixel* ». À lancer par la suite après chaque démarrage du système d'exploitation. ***windows10_dpi_blurry_fix.xpexplorer.com***

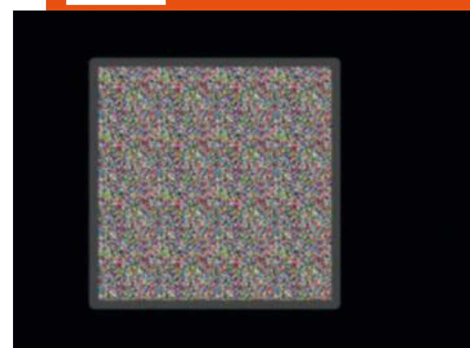
Windows 10 DPI Fix



SITE WEB JSCREENFIX

Même si les fabricants ont fait d'énormes progrès, le coup du pixel coincé sur un moniteur reste, avec Narine Modano et les micro-transactions dans les jeux en free-to-play, une des grandes plaies du XXIe siècle. Pas besoin d'installer un utilitaire pour tenter de corriger ça, filez sur *JScreenFix.com*, placez la petite fenêtre de brouillage sur la zone à traiter et laissez tourner une nuit entière histoire d'être bien sûr. Si le pixel est toujours de la même couleur après une nuit de ce traitement, c'est qu'il n'est pas coincé mais mort. Vous n'avez plus alors qu'à vivre avec ou, pour les plus immondes d'entre vous, refourguer le moniteur à un gogo sur Le Bon Coin. ***www.jscreenfix.com***

JScreenFix



FREEWARE ENHANCED STEAM

Je viens de recevoir un coup du fil de la NSA qui m'indique que selon le logiciel d'espionnage qu'ils ont installé sur tous les PC de la planète, des millions d'utilisateurs de Steam n'utiliseraient toujours pas Enhanced Steam. C'est terrifiant. Si vous faites partie du lot, vous me ferez le plaisir d'installer dans la minute cet add-on Chrome qui change les pages Steam de base pour y rajouter des tonnes d'infos essentielles au joueur/consommateur averti que vous êtes. Enhanced Steam affiche un historique du prix du jeu (pour savoir si c'est le bon moment pour acheter), les statistiques issues de SteamSpy et SteamCharts, les tarifs pratiqués chez d'autres distributeurs en ligne et plein d'autres indications. Attention, il peut aussi vous calculer le pognon total que vous avez claqué en jeux vidéo Steam depuis la création de votre compte. C'est assez flippant. ***cpc.cx/dKk***

Enhanced Steam



> MANETTE

Pad Xbox One Elite

Coupons court au suspense tout de suite : le très modestement baptisé « Elite » est certainement le meilleur pad sur lequel on ait posé nos gros doigts gras. Très agréable en main, son poids est idéal, son grip efficace et confortable, le D-pad est précis et sur la douzaine de jeux essayés, les contrôles étaient un régal. Pour un pad, hein, gardons les pieds sur terre. Le plus intéressant, toutefois, se passe derrière : la présence de quatre palettes qui, par défaut, reproduisent les boutons A, B, X et Y. Allez, on était un peu sceptique au début, mais il faut reconnaître que la possibilité, par exemple, de sauter ou recharger avec l'annulaire sans avoir à ôter le pouce du stick droit, est formidablement pratique. Fin du fin : la manette est livrée avec plusieurs accessoires (comme des sticks plus grands et une coupole pour remplacer le D-pad) aimantés qui s'interchangent en quelques secondes. Même les palettes, qui peuvent représenter une gêne quand elles ne sont pas utilisées, s'ôtent et se remettent en un clin d'œil. Le pad Elite est reconnu d'entrée sur Windows 8 et les possesseurs de Windows 10 peuvent installer un utilitaire pour régler les courbes et la sensibilité des sticks et gâchettes, ainsi que réaffecter les touches. On commençait à fantasmer sur les possibilités offertes avant de réaliser que seules les commandes « natives » de la console Xbox étaient prises en compte. Impossible, donc, d'attribuer des raccourcis clavier aux palettes. Alors oui, le Elite est un très bon pad. Mais on a cherché : pas de gâchettes en or ni de sticks en ivoire de morse pour justifier le coût de 150 euros. Pas même un petit dongle dans la boîte pour pouvoir l'utiliser sans fil, et qui impliquera une dépense supplémentaire de 25 balles sur la boutique de Microsoft. L'élite n'est sans doute pas regardante.



Environ
150 €



> SOURIS

MadCatz R.A.T. PRO X et R.A.T. PRO S



R.A.T. PRO X



R.A.T. PRO S

La souris R.A.T. PRO X a deux points communs avec un jouet Lego : elle est livrée en cent petits morceaux à emboîter soi-même et, à poids égal, coûte deux fois plus que le caviar. Deux cents euros pour une souris, c'est sans doute un record, et on est en droit d'exiger de la qualité. Rassurez-vous, c'est le cas. Agréable à utiliser, robuste, ultra-précise avec ses 8200 dpi (soit environ deux fois plus que ce que l'œil et la main humains peuvent percevoir), équipée d'une molette crantée très agréable, de deux boutons de pouce plus un bouton précision, la PRO X n'est pas de la camelote. Dotée de trois molettes au choix, deux paires de patins plus ou moins dérapants, trois repose-pouce et autant de repose-auriculaire (si, si…), elle est surtout entièrement customisable. Il existe une configuration de la R.A.T. PRO X pour chaque type de prise et chaque forme de main, même celles déchiquetées dans un accident industriel. Tout se clipse et se déclipse facilement, c'est très bien fait et surtout parfaitement inutile, à moins d'avoir les mains ultra-sensibles au point d'avoir besoin d'une souris calibrée au quart de millimètre. Les gens raisonnables à la recherche d'une souris haut de gamme préféreront se rabattre sur le modèle PRO S qui propose le même design en version non customisable (la PRO S est une PRO X soudée en dur sur sa configuration par défaut, sans pièces de rechange) et dont la sensibilité légèrement inférieure de 5000 dpi reste tout de même plus que suffisante pour tous les types de jeux.

Respectivement
200 / 80 €
R.A.T. PRO X / R.A.T. PRO S



Configs de Canard

NOS TROIS CONFIGS POLYVALENTES

Bien choisir une nouvelle machine exige du temps et un certain goût pour les chiffres : il convient d'analyser en profondeur les performances de centaines de composants puis, une fois la litanie de benchmarks scrutés à la loupe, s'assurer qu'aucun composant n'ira en brider un autre et que tous soient compatibles entre eux. Pour vous faciliter la tâche, nous avons imaginé les Config' de Canard. L'objectif ? Vous faire profiter de notre expertise sur les multiples composants que nous testons à longueur d'année en vous proposant trois PC "tout faits", au rapport performances/prix imbattable. Quel que soit votre budget, vous aurez l'assurance d'une sélection soignée de composants, issue de méthodologies sadiques et de nos procédures de test les plus cruelles. Bien que polyvalentes, les Configs de Canard sont d'abord des machines de joueurs et nous avons privilégié les performances graphiques maximales dans les différentes gammes de prix.

Afin de vous faire profiter en pratique de nos conseils, celles-ci sont proposées à la vente chez notre partenaire *Materiel.Net*, montées et testées par leurs soins. La démarche n'a rien de lucratif : nous ne touchons pas un centime de commission sur les ventes, ce qui nous permet de conserver une indépendance totale vis-à-vis des composants. Nous attirons également votre attention sur le fait que nos choix ne sont pas dictés uniquement par les performances brutes et le prix. L'évolutivité et les taux de retour SAV constatés jouent aussi un rôle prépondérant.

ENTRÉE DE GAMME

DUCKY XXVII

Pour cette 27e édition, nous avons longuement réfléchi à basculer (ou pas) sur les nouveaux Pentium Skylake. Il s'avère en définitive qu'à performances égales, le surcoût pour l'ensemble de la plateforme serait de 10 %, ce qui ne se justifie pas. Le Pentium G3258 (un dual-core Haswell à 3.2 GHz) remplit toujours son office avec brio dans l'entrée de gamme et il demeure le seul à pouvoir être overclocké très facilement. Nous vous conseillons de le passer directement à 3.6 ou 3.8 GHz, ce qui devrait rester silencieux avec le ventirad de base. Il est accompagné par une carte mère Asus B85M-G (4 slots mémoire), 2 x 4 Go de DDR3-1600, une GeForce GTX 950 et un disque dur 1 To 7 200 tr/min de Seagate. Dès que votre budget le permettra, ajoutez-lui un SSD de 256 Go !

Configuration disponible chez MATERIEL.NET Votre spécialiste High-Tech — 6 mois d'abonnement offerts à Canard PC Hardware ! — environ 600 €

Processeur	Intel Pentium G3258	70 €
Ventirad	Stock	0 €
Carte mère	Asus B85M-G C2	75 €
RAM	2x Crucial DDR3 4 Go PC12800	70 €
Carte graphique	GeForce GTX 950 OC	180 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
Disque dur	Seagate Desktop HDD 1 To	55 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	Corsair CX430	50 €
Boîtier	Cooler Master N200	50 €

MILIEU DE GAMME

CANHARD XXVII

Rien de nouveau pour la CanHard depuis l'édition précédente : les tarifs des composants principaux n'ont que peu évolué. Nous remplaçons tout de même le SSD BX100 256 Go de Crucial par le 850 EVO de Samsung (et non par le BX200, qui s'avère vraiment trop poussif). Il reste évidemment accompagné par un HDD de 2 To. La CanHard XXVII intègre toujours 8 Go de DDR4-2133, une carte mère Gigabyte GA-B150M-D3H et un Core i5 6500 (quad-core à 3.2/3.6 GHz). Côté carte graphique, nous conservons la GeForce GTX 970, capable de faire tourner sans sourciller tous les jeux récents avec un très haut niveau de détail. L'ensemble est alimenté par une Raider S 550 W de FSP et prend place dans le très sobre (mais très élégant) Define R5 de Fractal Design..

Configuration disponible chez MATERIEL.NET Votre spécialiste High-Tech — 6 mois d'abonnement offerts à Canard PC Hardware ! + 2 mois à Canard PC ! — environ 1 100 €

Processeur	Core i5-6500	225 €
Ventirad	Cooler Master TX3 EVO	20 €
Carte mère	Gigabyte GA-B150M-D3H	95 €
RAM	2x G.Skill Value DDR4-2133 4 Go	60 €
Carte graphique	GeForce GTX 970	350 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
SSD	Samsung 850 EVO - 256 Go	95 €
Disque dur	Barracuda SATA 6 Gb/s - 2 To	85 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	FSP Raider S 550W	60 €
Boîtier	Fractal Design R5	110 €

HAUT DE GAMME

DUCK NUKEM XXVII

Malgré la hausse substantielle de prix du Core i7 6700K due à la pénurie sur les CPU Skylake depuis leur lancement, nous avons choisi de conserver cette plateforme qui demeure la plus rapide actuellement pour les jeux vidéo. Cette bête de course (quad-core HT à 4/4.2 GHz), refroidie par un Noctua NH-U12S et accompagnée de 16 Go de DDR4-2133, trouvera sa place sur une Asus Z170-P. Si le cœur vous en dit, vous pourrez même l'overclocker facilement jusqu'à 4.5 GHz. Côté graphique, l'excellente GeForce GTX 980 nous paraît toute indiquée. Nous complétons cette config' de luxe avec un SSD de 500 Go, un disque dur de 3 To et une alimentation 80+ Gold modulaire RM650x de Corsair.

Configuration disponible chez MATERIEL.NET Votre spécialiste High-Tech — 12 mois d'abonnement offerts à Canard PC Hardware ! + 3 mois à Canard PC ! — environ 1 900€

Processeur	Core i7 6700K	470 €
Ventirad	Noctua NH-U12S	65 €
Carte mère	Asus Z170-P	135 €
RAM	2x Kingston HyperX Fury DDR4-2133 8 Go	120 €
Carte graphique	GeForce GTX 980	550 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
Disque dur	Barracuda SATA 6 Gb/s - 3 To	110 €
SSD	Crucial MX200 - 500 Go	185 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	Corsair RM650x	120 €
Boîtier	Cooler Master Silencio 652S	120 €

En kiosque

Canard PC Hardware n°27





CÉRÉMONIE

LE TROPHÉE DU BARBEAU D'OR 2015 CANARD PC

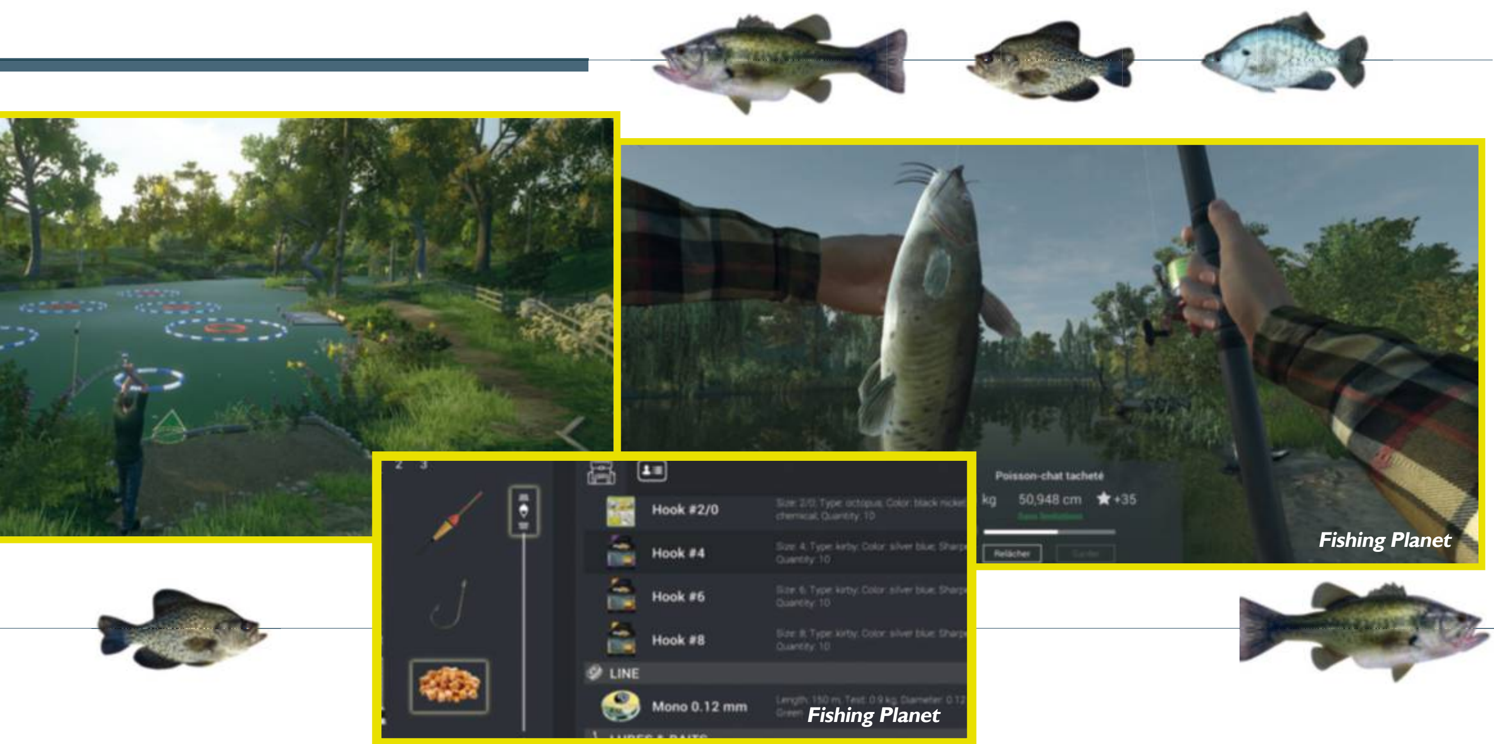
En ces temps tourmentés, où la violence et le sang sont à tous les coins de rue, toutes les terrasses et dans toutes les interviews de Jean-Jacques Bourdin, *Canard PC* a décidé de mettre à l'honneur la communion avec la nature ultime : la pêche. Quoi de plus doux et relaxant, en effet, qu'un après-midi à taquiner le brochet, le sortir de l'eau, l'assommer d'un coup de bûche sur la tête pour qu'il arrête de gigoter et qu'on puisse lui ouvrir le bide, saisir ses entrailles et les jeter à la rivière pour appâter ses congénères ? Depuis plus d'une décennie, l'équipe tente de décerner un prix au meilleur jeu de pêche et, patiemment, attend qu'il y ait au moins deux concurrents sérieux à opposer. Grâce aux efforts combinés de Steam et d'Unity, qui ont mis le développement et la commercialisation de jeux vidéo à la portée de tous, y compris enfants attardés et victimes d'accidents vasculaires cérébraux, cette année est la bonne. Les deux grands finalistes, *Euro Fishing* et *Fishing Planet*, peuvent maintenant se disputer le trophée du Barbeau d'Or 2015 de *Canard PC*.

Personnalisation du pêcheur. Premier round entièrement à l'avantage d'*Euro Fishing*, vainqueur par forfait puisque son concurrent ne laisse admirer que les bras de notre ami de la nature. Certes, la variété des options ne permet de coller à notre avatar, au choix, qu'une tête de pervers consanguin ou une tête de pervers consanguin à casquette, mais au moins cela permet des selfies avec nos plus belles prises.

Environnements. Incroyable : *Euro Fishing* est le seul à permettre à notre pêcheur de déambuler librement sur les lieux de pêche. Pas le choix, puisque le jeu se targue d'offrir la possibilité de faire de la « traque » en bord de lac. *Fishing Planet* compense avec des bruits de clapotis époustouflants, la modélisation parfaite des gazouillis qui permettent de distinguer du premier coup le chant du pinson à crête de celui de la mésange blennorragique, ainsi que le son des mouches qui virevoltent. Ça et la promesse que l'on pourra bientôt, également, marcher librement. Ex-æquo, donc, même si l'on regrette que *FP* ne propose que des sites américains, comme si les paradis aquatiques de notre bel Hexagone n'étaient pas dignes de la pêche de haut niveau.

Convivialité. Les deux concurrents jouent la carte du multi. Mais les arènes et les compétitions en live d'*EF* ne font pas le poids face au chat online de *FP*, où chacun peut admirer et commenter les prises des autres sur un même site. À titre personnel, j'y ai fait la connaissance de Gilbert, incollable sur les techniques de pêche au saumon en Californie, qui m'a d'ailleurs invité à venir admirer sa collection de VHS de *Très chasse, très pêche* dans sa longère des Côtes-d'Armor.

Techniques de lancer. Si nos deux finalistes ont le bon goût de proposer diverses techniques basiques, tels le lancer derrière la tête ou le pendulaire, il faut reconnaître à *EF* le souci de la cohérence, imposant au joueur d'amples mouvements de souris, assortis d'un blocage de la ligne de l'index pour tenter d'atteindre la distance souhaitée. Un bien bel effort en regard du lancer simplifié de *Fishing Planet* : une cible et une jauge à remplir que l'on croirait sorties des pseudo-simulations de golf des années 1990.



En revanche, aucune technique de pêche à la mouche ou à la dynamite en vue, ni de risque d'accrocher des branches d'arbre pendant le lancer, preuve de la casualisation grandissante de nos loisirs favoris.

Sensations. Là, c'est le drame : une fois la proie ferrée, *EF* se montre aussi mou qu'un cul de vieille[1]. Tout le contraire de *FP* qui retranscrit à la perfection le combat de l'animal dans la canne et à l'écran, et modélise cette lutte âpre, acharnée et technique entre l'homme et la nature qui fait le charme de ce noble sport.

Rendu des écailles. Là encore, c'est *Fishing Planet* qui s'impose : face à l'aspect plastique des poissons de son adversaire, son moteur graphique lui permet de sortir des animaux criants de réalisme. Et il n'y a pas que les écailles : même les yeux vitreux sont modélisés à la perfection, à tel point qu'on se demande si le studio n'a pas scanné la tête de véritables poissons ou d'animateurs de NRJ 12.

Hardcoritude. Les deux finalistes modélisent le minimum syndical : vitesse de moulinage et résistance du frein. Côté techniques, *EF* se contente pour le moment de n'offrir que de la pêche de fond, là où son concurrent permet de la pêche au bouchon ou au leurre, tout en prenant en compte l'influence de la météo et l'heure sur le comportement des poissons. Reconnaissons que sortir de l'eau un brochet vermiculé au terme de plusieurs sessions de twitching successives procure un sentiment d'accomplissement unique. Toutefois, les deux se montrent assez ridicules en matière de réalisme : impossible de passer plus de cinq minutes sans touche (et même plus de 20 secondes dans *Euro Fishing*, laissez-nous rire). *A fortiori*, aucune chance de rentrer bredouille d'une journée et de blâmer la météo, la qualité des appâts, la pollution de l'eau ou ce gouvernement d'incapables. De la même manière, si *Fishing Planet* se montre bien supérieur en matière d'équipements et de matériel de pêche (la variété des appâts est purement sublime), pas la moindre glacière remplie de bières dans la liste. Autant de points qui pourront froisser les puristes.

1. *On parle évidemment du poisson ; qui a dit que les pêcheurs manquaient d'humour ?*





Et le grand gagnant est...

Sans hésitation, c'est à *Fishing Planet* que *Canard PC* est fier d'attribuer le Barbeau d'Or 2015. Pour sa plus grande technicité, variété d'équipements et de poissons, bien sûr. Mais également pour son modèle économique free-to-play. En devenant l'activité virtuelle que l'on lance quand on n'a rien de plus intéressant à faire, au cours de laquelle on s'emmerde quand même un peu, mais au moins, on s'isole de sa femme et de ses gamins, et qui au final va nous coûter bien plus cher que ce que l'on pensait, *Fishing Planet* est incontestablement ce qui se rapproche le plus aujourd'hui de la vraie pêche.



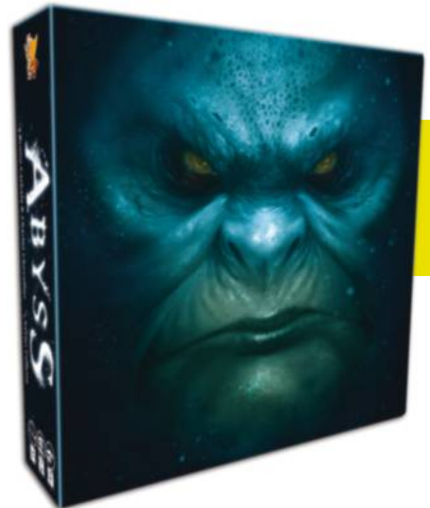
■ par Kahn Lusth

ABYSS

Détournement de fonds marins

Auteurs : Bruno Cathala et Charles Chevallier
Éditeur : Bombyx
Nombre de joueurs : 2 à 4
Durée : environ une heure
Difficulté : moyenne
Prix : environ 35 euros

Lorsqu'un pote a ouvert sa boîte d'*Abyss*, alors que nous étions en présence d'un convive complètement pinté et d'un autre qui tournait déjà bien au ralenti, j'avoue avoir défailli pendant quelques secondes. Certes, les règles ne sont pas compliquées, mais ce jeu ressemble à une version cérébrale du billard français où chaque coup se calcule en rebonds et si possible, sans se coller la boule dans les dents. Soit le genre de produit qu'on évite de présenter à des joueurs « fatigués ».





Question contexte et immersion, Bombyx fait fort en proposant un matériel de qualité pour un prix raisonnable et surtout, illustré par Xavier Collette à qui l'on doit déjà les œuvres de *Timeline*. *Abyss* n'a donc aucun mal à nous emmener dans son royaume sous-marin au trône vacant, où chaque joueur est un candidat à la succession. Or, pour être couronné, il faut obtenir le soutien de la population locale, l'adhésion des seigneurs qui nous feront profiter de leurs éventuelles capacités spéciales et, pourquoi pas, s'installer dans des lieux emblématiques pour gagner encore plus de prestige. Puis, lorsque la partie touche à sa fin, chacun additionne les scores des citoyens et seigneurs ralliés à sa cause avec les bonus procurés par les lieux, dans le but d'obtenir le plus gros résultat de la table. Puis le vainqueur se casse pour fêter ça au Fouquet's de la fosse des Mariannes. Mais s'il suffisait de ramasser les meilleures cartes avant les copains, *Abyss* serait certainement con comme une élection présidentielle.

Sous le séant. Ici, l'action la plus fréquente consiste à « explorer les profondeurs » pour trouver de nouveaux alliés parmi la population locale. Pour cela, il suffit de tirer une carte puis de la proposer aux autres joueurs qui peuvent nous l'acheter avec de jolies petites perles en plastique, ou nous la laisser. Ainsi, on constate rapidement que le jeu repose sur un équilibre ingénieux, où la moindre de nos décisions peut être finalement plus avantageuse pour les autres participants. Et cette mécanique, aussi subtile soit-elle, représente le cœur d'*Abyss*, pour ne pas dire sa substantifique moelle. Un autre exemple ? Ces cartes de populations (aux scores variés) sont ensuite dépensées pour acquérir les seigneurs et repartent illico dans la pioche… à l'exception de celle dont la valeur est la plus faible, considérée comme « ralliée à notre cause » et donc, potentiellement utile pour le calcul du score final. En somme, jouer à *Abyss* revient à faire une heure de gymnastique intellectuelle pour tirer avantage de chaque élément, sans se tirer une balle dans le pied ni trop aider les autres. Un jeu fluide, agréable et malin, au point que nous pardonnerons l'ivrogne qui a failli étrangler le chien en faisant tomber ses perles.

Plein à Kraken

Depuis environ deux mois, une extension est disponible sous le nom de *Kraken*. Un nom pas choisi au hasard, puisque la bestiole travaille avec la guilde des contrebandiers, capable d'offrir un coup de boost aux joueurs qui la paient avec des perles noires, mais dont les conséquences en fin de partie peuvent être néfastes. À l'image du jeu de base, on veillera donc à ce que nos décisions ne se retournent pas contre nous.



CANARD PC AWARDS 2016



Vous le savez, chez *Canard PC*, on fait dans le journalisme total. À l'heure où nos confrères décernent leurs récompenses pour les meilleurs jeux de 2015, notre rédaction n'a pas hésité à aller plus loin, repousser les limites de l'investigation et vous révéler, dès aujourd'hui, les récompenses qui seront attribuées au terme de l'année 2016 par le jury *Canard PC*. Et pour accomplir ce tour de force, nous nous sommes adjoints les services du Professeur M'Bolo, collaborateur de longue date du magazine.



SATISFACTION GARANTIE EN 48 HEURES !

Professeur M'BOLO

- GRAND VOYANT MÉDIUM -

Le professeur M'Bolo, grand voyant magnétiseur, il lit dans l'avenir et peut t'annoncer, un an à l'avance, les vainqueurs des Canard PC Awards de dans un an. Il est très fort, le professeur M'Bolo (don dans la famille depuis sept générations, pas de paiement avant résultat). La preuve : il a prédit l'arrivée des mod filles toutes nues et plus gros seins dans les trois jours qui suivaient la sortie de Skyrim, que Fallout 4 serait seulement jouable au pad et la sortie d'un nouvel Assassin's Creed cette année. Il peut aussi te ramener l'être aimé sous 30 jours, t'annoncer les variations du CAC 40, animer tes fêtes d'anniversaire et bar mitzvah.

+33451 6 45 225 35 12
+33451 8 51 615 12 18

12, rue Hippocrate
75000 PARIS

Garantie 100%
Reçoit 7/7 24/24 sur R.D.V.
RÉSULTAT IMMÉDIAT

Studio de l'Année

Vincent Bolloré Software

anciennement Vivendi, anciennement Activision-Blizzard-Ubisoft-Electronic-Arts

Avec son *Assassin's Creed of Duty : Mirror's Diablo*, l'éditeur breton a prouvé sa domination complète du marché du jeu vidéo AAA.



Meilleur Chien

Fallout V

Rude compétition cette année avec *The Last Guardian* (excellent retournement de situation), on ne s'attendait pas à ce que le chien meure à la fin). La technologie DogTech de Nvidia, conçue pour simuler les écoulements de bave entre les dents des canidés, fait des merveilles dans le titre de Bethesda et parvient à nous faire oublier les faiblesses du moteur Gamebryo 12.

Plus grande densité de marqueurs à l'écran

Ubisoft

pour la cinquième année consécutive

Si le nom du vainqueur était attendu, Ubisoft a quand même réussi à créer la surprise avec son nouveau système de marqueurs uHUD, qui colle une icône sur chaque mètre de grappin dans *Assassin's Creed*. Le mammouth Groroko, personnage unique de *Far Cry Primal* qui vomit des marqueurs quand le personnage approche de son point d'eau, a aussi été très remarqué.



Meilleur plot twist

Far Cry Primal

Joli baroud d'honneur d'Ubisoft avant sa prise de contrôle par Vincent Bolloré et sa fusion avec tous les autres éditeurs du marché : son FPS préhistorique *Far Cry Primal* a surpris tout le monde en offrant une seconde moitié de jeu haletante dans le futur et un combat mémorable contre Mécha-Hitler.



Prix de l'inclusivité

Mass Effect Andromeda

Si la série *Mass Effect* a toujours été connue pour son progressisme en matière de relations sentimentales, aucun jeu avant *Andromeda* n'avait offert autant de possibilités, ou les avait aussi bien intégrées au scénario. On apprécie en particulier les mini-quêtes offertes lorsque le protagoniste décide d'avoir des relations amoureuses avec ses animaux de compagnie, ses appareils ménagers, son propre vaisseau ou avec Vulcana, la planète aux mille cavités.



Prix du coup marketing

Homefront The Revolution

Faire envahir les États-Unis par la Corée le jour de la sortie du jeu a peut-être coûté cher à Deep Silver, mais il faut reconnaître que jamais un jeu n'a bénéficié d'une telle publicité. Dommage que les troupes d'occupation aient empêché les consommateurs de se rendre dans les boutiques durant le couvre-feu, faisant du jeu le pire lancement de l'histoire en Amérique du Nord.



Meilleur jeu politique

Donald Trump President Simulator 2016

Gros succès du studio Fox News Games, jusque-là méconnu, avec ce tower defense situé à la frontière mexicaine, dans lequel le joueur doit lutter contre des hordes d'immigrés clandestins qui viennent voler le travail des braves Américains et violer leurs femmes.

Meilleur développeur indépendant

Amazon

Seul studio pas encore acheté par Bolloré Software, Amazon Gaming Studios est devenu de fait le seul studio indépendant dans un marché du jeu vidéo complètement bouleversé. Avec sa capitalisation boursière de seulement 350 milliards, le petit studio de Seattle espère concurrencer l'ogre breton l'année prochaine grâce à son service de livraison de clés CD par drone. Souhaitons-lui bonne chance !

Prix de l'innovation

Call of Duty

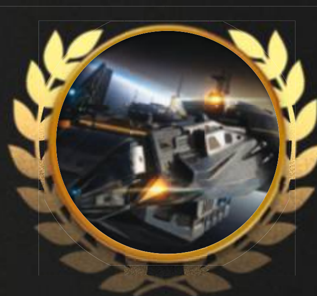
Joli chant du cygne d'Activision juste avant son rachat par BolloréSoft avec *Call of Duty : Advanced Black Ops*, qui a révolutionné le déplacement dans les FPS. Non content de pouvoir faire des doubles sauts (comme dans l'édition 2014) et courir sur les murs (comme dans le millésime 2015), le protagoniste peut désormais courir sur les plafonds.

Prix de la cuite 2016

Eugen Systems

Le développeur français a surpris tout le monde avec son MOBA *Eugen All-Stars*, qui permet de jouer toutes les unités militaires favorites du studio parisien depuis la Seconde Guerre mondiale jusqu'à la chute du mur de Berlin. Certains joueurs russes continuent néanmoins à soutenir que le Légionnaire et le lance-missiles Milan sont complètement OP.

Prix de la micro-transaction



Star Citizen

Malgré la menace du fisc américain, Chris Roberts a su rebondir et faire preuve d'audace. Les dizaines de milliers de joueurs qui avaient déjà dépensé leur épargne retraite pour s'acheter des gros vaisseaux spatiaux virtuels ont certes donné de la voix les premiers jours, mais n'ont eu d'autre choix que de contracter des prêts bancaires pour s'offrir ce nouveau carburant virtuel (0,99 $ le litre) nécessaire pour les faire voler.



Meilleure chaîne YouTube

Snowden Gaming

On le sait, l'arrivée d'Edward Snowden dans le petit monde du Youtubing en mars 2016 a d'abord été accueillie avec scepticisme. Et pourtant, l'ancien espion de la CIA, héros d'Anonymous et des défenseurs de la liberté en ligne, a depuis fait preuve de sa probité dans ses vidéos de test pour lesquelles il n'hésite pas à briser tous les NDA des éditeurs. Seule ombre au tableau : selon une rumeur persistante, la chambre d'hôtel russe depuis laquelle il filme ses vidéos serait en fait un faux, reconstitué dans un studio à Levallois-Perret.

Meilleur free-to-play

Half-Life 3

Valve a su créer la surprise avec cette suite annoncée un mois à peine avant sa très attendue sortie. Si le choix de remplacer les aventures de Gordon Freeman par un match-3 free-to-play a été très critiqué lors de la sortie, de même que la décision de ne sortir le jeu que sur SteamOS, les critiques ont fini par reconnaître qu'il s'agissait malgré tout du seul jeu à tourner à 60 FPS constants sur l'OS de Valve.



Meilleur périphérique

Les boules de pétanque USB

Tout le monde s'attendait à ce que l'un des casques de réalité virtuelle sortis en 2016 remporte cet award. Mais après la grande épidémie vomitive qui a frappé la planète, provoquant la démission de John Carmack et sa reconversion en guide de haute montagne, le public a massivement plébiscité la simplicité de ce périphérique familial et convivial, dont on attend avec impatience la version sans fil…

LES AVENTURES DE MARIO SPORCO (suite)
Dessin : Didier Couly / Scénario : L.-F. Sébum
Retrouvez les premières pages des aventures de Mario sur **cpc.cx/d5h**






















VOILÀ, C'EST ICI ! IL POURRA T'AIDER.
MAIS... C'EST UNE FERME ?


CELUI QUI HABITE LÀ EST UN ANGLAIS, COMO TOU. C'EST UN ÉCRIVAIN, YÉ CROIS, VENU POUR COMBATTE LÉ FACISMO,
JE NE SUIS PAS ANGL... EUH... MERCI


MÉFIE-TOI TOU DÉ MÊME, AMIGO. YÉ CROIS QUE LES HORREURS DE LA GUERRE L'ONT RENDU UN PEU... LOCO.


?


EHO ?


Y A QUELQU'UN ?
CROUIII


TAPE TAPE TAPE TAPE TAPE
GROIN
CHOMP GROIN
COIN
CHOMP
CÔT CÔT
MIOM MIOM
CHOMP
WOOF
SLURP


EUH... BONJOUR ?
TOQUE TOQUE


BONJOUR L'AMI ET BIENVENUE DANS MA FERME MODÈLE !
MODÈLE ?
CHOMP GROMP
MIOM


LA FERME MODÈLE DE GEORGE ORWELL™ BIEN SÛR ! PROTOTYPE DE TOUTES LES FERMES FUTURES !


VENEZ, JE VAIS VOUS MONTRER.
À SUIVRE...

Le 15 janvier dans **Canard PC n° 331**

Star Citizen, Nuclear Throne, Underrail

… et tout ce qu'on arrivera à faire pendant nos crises de foie



La grille de Maîtresse Paule Cul

Retrouvez en kiosque le nouveau livre de Maîtresse Paule Cul : ***Merci pour ce moment de réflexion*** (en collabo avec Valire Grilleweiler), 20,99 euromillions (aux éditions DTC).

Aide de jeu

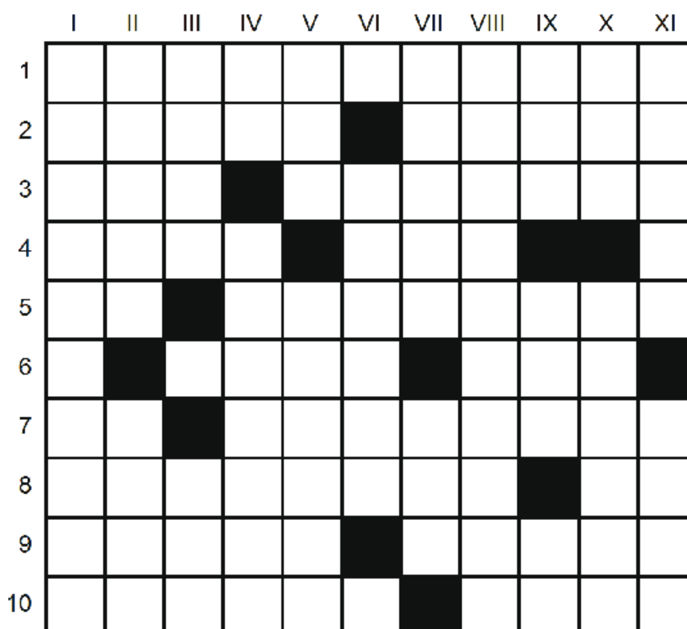
Vous n'avez rien contre le cubisme ? Alors voici pour vous les « carrés de Noël » à accrocher au sapin (ben quoi, y a bien des lecteurs qui décorent leur arbre de Noël avec des morceaux de Canard PC. Oui, nous savons.).

Horizon allemand, rien de nouveau.

1. Third person shooter sous célèbre licence. **2.** Début de simulation spatiale de Frontier Developments. Être lent sur PC. **3.** Type de MacBook. Se soumette aux ordres. **4.** Marque de matériel audio. Type de code barre. **5.** À la fin des URL tunisiennes. Jeu multi-instrumentiste. **6.** Chaîne de boulangerie. Tenta le coup. **7.** Petit examètre. Série de films aux multiples déclinaisons vidéoludiques. **8.** Des ordinateurs par exemple. Pour faire remonter le post. **9.** N'importe qui (et pas forcément Pentium). Version de Windows. **10.** Manque de chance. Organisation paramilitaire qui donne son nom à un jeu de tactique.

Vertijeannecalment.

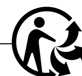
I. Genre du casse-leur la gueule à tous. **II.** Jeu de survie en vaisseau. Feu Negra ou Solo sur la scène française. **III.** Tracta. Centre technique industriel. **IV.** Modèle d'Atari (non, pas celui-là, l'autre). Plantes l'ordi. **V.** Prénom masculin passé par Canard PC. Ont une barre dédiée sous Windows. **VI.** Cépage jurassien. **VII.** Monstre culturel. Milieu de la grève. **VIII.** En état de Siege. **IX.** Se préoccupe de la santé mondiale. Sensibilité photographique. Le scandium dans le tableau des éléments. **X.** Vieille console. Héros de manga orange. **XI.** Tendance du Net. Courrier pourri qui revient exponentiellement à chaque désinscription..



SOLUTION DE LA GRILLE DU N° 329

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
1	X	E	N	O	B	L	A	D	E
2	B	U	E	R	■	O	N	I	X
3	O	V	E	R	W	A	T	C	H
4	X	■	D	I	O	D	E	■	O
5	O	N	F	■	W	I	■	A	R
6	N	O	O	B	■	N	O	C	T
7	E	T	R	A	N	G	L	E	E

CANARD PC



Bimensuel, paraît le 1er et le 15 de chaque mois. Est édité par Presse Non-Stop, SAS au capital de 86 400 € Immatriculée au RCS Paris. 450 482 872

Président : Jérôme Darnaudet

Associés : Jérôme Darnaudet, Domisys, Gandi, Ivan Gaudé, Pascal Hendrickx, Olivier Peron et Michael Sarfati

Siège social : 14 rue Soleillet - BAL 62 - 75020 Paris

Administration
Tél : 01 43 49 42 27

Secrétariat : Pauline Carmet
pauline@pressenonstop.fr

Abonnements :
abonnements@canardpc.com

Courrier des lecteurs :
courrier@canardpc.com

Rédaction
Directeur de la publication : Jérôme Darnaudet
Rédaction en chef : Ambroise Garel et Sébastien Rio
redacchef@canardpc.com
Rédacteur en chef online : Ivan Gaudé

Ont participé à ce numéro : Sébastien Delahaye, Théo Dezalay, Cécile Fléchon, Ivan Gaudé, Freddi Malavasi, Olivier Peron et Pierre-Alexandre Rouillon

Premier rédacteur graphique : Jean-Ludovic Vignon
Rédacteurs graphiques : Thomas Rainfroy, Katell Chabin et Marie Lemaire
Secrétaires de rédaction : Sonia Jensen, Cécile Fléchon et Sébastien Rio

Dessinateur : Didier Couly

Publicité
Denis
denis@canardpc.com
Tél : 09 66 88 42 27

Impression
Imprimé en France par : Aubin Imprimeur
Diffusion : PRESSTALIS
Commission paritaire : 0219 K 84275
ISSN : 1764-5107

Numéro 330
Prix unitaire : 5,90 €

Date de parution : 15 décembre 2015
Dépôt légal à parution

GROSBILL.COM

NOËL DE FOLIE

À CHACUN SON MINI PC !

À PARTIR DE **139€**



INTEL NUC BOXNUC5CPYH	***INTEL NUC BOXNUC5I3RYH***	***INTEL NUC BOXNUC5I5RYH***	***INTEL NUC BOXNUC5I7RYH***
• INTEL® CELERON™ N3050 • SANS MÉMOIRE : 8 Go • SANS STOCKAGE : SUPPORTE LES HDD ET SSD 2.5' MAX • 4 PORTS USB 3.0 • LIVRÉ SANS OS	• INTEL® CORE™ I3-5010U • SANS MÉMOIRE : 16 Go • SANS STOCKAGE : SUPPORTE LES HDD ET SSD 2.5' MAX • 4 PORTS USB 3.0 • LIVRÉ SANS OS	• INTEL® CORE™ I5-5250U • SANS MÉMOIRE : 16 Go • SANS STOCKAGE : SUPPORTE LES HDD, SSD 2.5' MAX ET SSD M.2 • 4 PORTS USB 3.0 • LIVRÉ SANS OS	• INTEL® CORE™ I7-5557U • SANS MÉMOIRE : 16 Go • SANS STOCKAGE : SUPPORTE LES HDD, SSD 2.5' MAX ET SSD M.2 • 4 PORTS USB 3.0 • LIVRÉ SANS OS









Offre valable dans la limite des stocks disponibles.